DIABLO IV BASIN BETASI OYNADIK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2022/12 • 20₺ (KDV Dahil) • Sayı: 182 • ISSN: 1307-8933

2023'ÜN OYUNLARI

FIRTINA YAKLAŞIRKEN...

STARFIELD • FINAL FANTASY XVI • DIABLO IV • BALDUR'S GATE 3 • FORSPOKEN
THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM • HOGWARTS LEGACY • DEAD SPACE
VE DAHASI...





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL


56


52



46


58



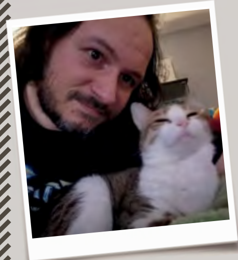
88



44

14

KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Geçen ay sanırım bir rekor kırarak 15. yaş sayımızı ayın 15'inde çıkararak kutladık. Ama neyse ki dünyanın en anlayışlı ve iyi niyetli okurlarına sahibiz ki, kimse de çıkıp "Yuh! Ayın 15'inde dergi mi çıkartılır?!" demedi, onun yerine iyi dilekleriniz ve doğum günümüzü tebrik mesajlarınızı aldık. Vallahi iyi ki de varsınız!

Daha fazla mahcup olmamak için bari Aralık sayısını daha erkene çekelim dedik, sonra ne oldu bilin bakalım… Blizzard ayın 1'inde gelip "Diablo IV oynamak ister misiniz? Ambargosu 7 Aralık'ta ama…" diye bize reddedemeyeceğimiz bir teklif yaptı. Biliyorsunuz, Oyungezer ofisinde "Diablo" dediniz mi akan sular donar, "Hanginiz yine Cold Sorceress kastı?" çığlıkları havada uçuşur. Biz de (yine) biraz affınıza sığınarak Diablo IV basın demosunun ambargo bitiminin hemen ardından, heyecanımızı ve izlenimlerimizi taze taze ulaştırmak istedik size.

Tabii heyecan falan demişken, bir de 2023'te kopmak üzere olan fırtına var bu ay ana dosya konumuz olarak. Kasırganın rüzgârında savrulmaya başlamadan önce dinginlikten istifade ederek önümüzdeki senede bizi heyecanlandıran oyunları masaya yatırdık. Umarım okurken keyif alırsınız.

Ha, bir de bu ay yaşanacak kanlı bıçaklı "Yılın Oyunları" ödüllerinin minik bir provasını yaptık The Game Awards jürisi olduğumuz için. Son ana kadar fazlasıyla çekişmeli giden seçimlerin sonucunda seçtiğimiz oyunu size buradan söyleyecek değilim tabii. Zira şimdi söylersem önümüzdeki sayıda yapacağımız dosyanın esprisi kaçar. :)

Ocak sayısında görüşmek üzere!

Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube

MİSAFİR EDİTÖR: CAN ARABACI

Aylık inceleme mesajlarında o kadar diyorum, "Bakın WoW'un yeni ek paketi geliyor, birinizin yazması lazım bunu. Ben emekli oldum artık..." diye. Kimsenin umurunda değil! "Can'cım, sen dinlen artık, 17 sene taşıdın bu yükü. Biraz da ben Azeroth'un kahrını çekeyim" demiyor kimse. Yine bana kilitlendi oyun durduk yere...

Ne güzel 1,5 yıldır temizdim, kafam da rahattı. Başka kimse elini taşın altına sokmuyor diye yine döndük bakalım Azeroth'a. Neyse, ejderhalar sevdiğim bir konsept en azından. Hem Shadowlands'ten kötü olamaz herhalde, di mi?



Gülhis Canpolat

Kas ve eklem problemlerim, üstüne bir de sürekli üşümem iyice çığırından çıkınca, geçtiğimiz ay yeniden spora başlamaya çalıştım. Dünyanın en çekilmez içeceği olabilir protein tozu. Tatlı ama hoş bir şekerlik değil, çikolatalı ama sanki çikolatayı motor yağına düşürmüşler, kumlu gibi…

Okurlarımızdan biri olan Baykal'dan "suyla içerken hortkuluk bulmak için zehirli su içen Dumbledore'a dönmüştüm ofistekilere 'kill me Harry' diye bağırıyordum :)" diye bir benzetme de gelince dedim oğlum ben bunu çalarım. Gerçekten de böyle bir hissiyat. Allahım al beni diye yalvartmayan protein tozu arayışım sürüyor.

Misafirin önerisi

MY HERO ACADEMIA

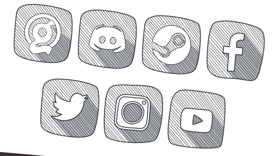


Artık muhtemelen yaş itibariyle eski usul çoğu shounen anime beni hızla bayıyor. (Zamanında Bleach'e nasıl katlanmışız bilmiyorum mesela) O yüzden My Hero Academia'nın bu kadar nefis ve heyecanlı ilerliyor olması bana çok iyi geldi. Yeni sezon öyle bir gidiyor ki her bölümü adeta koltuğumun ucunda heyecanla zıplayarak izliyorum. O da yetmedi mangasını okumaya başladım. Bu sezon kesin yine çok acayip bir yerde biter, bir sonrakini bekleyeceğime kaldığım yerden okurum misler gibi...

Bize Yazın!

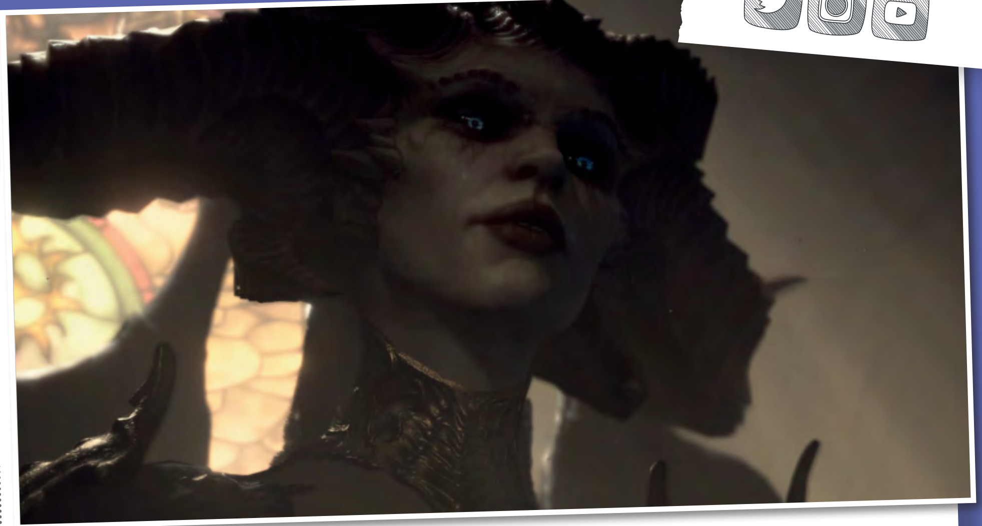


Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!



SALAM, pahalı bir gıda maddesi...

Baran Assu



Ya bunu söylemekten ben de utanıyorum biraz ama bugün markette salam fiyatlarına şaşırırken aklıma geldi. Can'ın konuk olacağını görmüştüm geçen ay, aaa yazayım da dedim, sonra hayat işte…

Gülhis: Baran hoş geldin! Vallahi ben de markete gidiyorum, aynı şeyleri alıyorum, sürekli ödediğim miktar artıyor. Şaşırıyor muyum artık, bilmiyorum ama…

Can: Hoş geldin Baran!

Çünkü neden? Çünkü Diablo 4! (Evet, gene bilmediğim bir kült oyuna nereden başlarım diye soracağım.)

Ben hayatında hiç Diablo oynamamış bir insan olarak Diablo'nun ne olduğunu anlamaya çalışıyorum şu an. Abi, Diablo nedir? RYO mudur? Düz dövüşmeli midir? Sıra tabanlı mıdır? "Hack&Slash" nedir bir kere ben bu olaya çok yabancıyım? Ömrümde hiç Blizzard oyunu oynamamış birisi olarak sanırım ilk (ve belki son) hakkımı Diablo'dan yana kullanmak istiyorum ama velev ki önümüzdeki sene çıktı ve ben de aldım, düdük gibi kalır mıyım?

Gülhis: Evet, tam adamına denk getirdiğin için ben susuyorum. Bu arada, ben de zamanında Diablo 3'ü arkadaştan otlanarak oynamıştım. O tam oyun oynayabileceğim bir şeyimin olmadığı dönemlere denk gelmişti çünkü. Yani ben de alıştırmasız giriyorum aslında.

Can: Diablo'nun temel oyun döngüsü karakterini geliştirme odaklı; RYO sosuna batırılmış bir aksiyon söz konusu yani. Cehennemden çıkıp gelmiş iblisleri dövüp güçlenmek, sonra da daha güçlü düşmanlara kafa tutmak üzerine bir döngü basite indirecek olursak.

Önceki Diablo oyunlarını oynamadıysan dert etme, ben sizi hiç hazırlıksız bırakır mıyım ya, aşkolsun... Diablo IV'ün çıkışı için plan yapmaya başladım, bilmeniz gereken her şey dergide yer alacak; karakterlerden tutun da hikâyede şimdiye kadar ne olup ne bittiğine kadar... :)

Bir başka sorum da şu: 2023'te en çok beklediğiniz oyun ne? Ben şöyle bir düşününce cidden aklıma pek bir oyun gelmiyor örneğin. Neden böyle bilmiyorum çünkü teknik olarak güzel oyunlar da geliyor seneye ama ben pek yükselmedim hiçbirine.

Gülhis: Baran vallahi tam üstüne gelmiş sorun! Bizim böyle bir dosyamız var ya bu sayıda!! Açık konuşmak gerekirse ben de inanılmaz yükselmedim pek bir oyuna. Baldur's Gate 3'ü bekliyorum, AC: Mirage elbette, eh biraz da Diablo ama bu oyunların isimlerini de dosyaya bakarak söyledim. XD

Can: Bu sayıda da uzun uzun yazdık Gülhis'in dediği gibi ama ben şöyle tekrar baktıktan sonra... Ya çok zor tek oyuna indirmem. Diablo IV ve Baldur's Gate 3 diyerek iki tane seçsem? Ama o zaman da Final Fantasy XVI ve Final Fantasy VII: Rebirth'e haksızlık etmiş olurum. Ayy, daha Stormgate'in betası başlayacak mesela, onu sayabiliyor muyuz?

Ya her şeyden öte, ben kucağımda 2 yaşında bir çocukla bu kadar çok oyuna nasıl yetişeceğim?!

BİR diğer başka ve son sorum da şu: Yılın oyunları dosyası olacak mı? Olursa içinde bir indie köşesi yapar mısınız?

Sağlıcakla kalın, salam ve kaşar fiyatları çok yükselmiş, tost lüks olmuş. Mutsuzum Oyungezer!

Gülhis: Olacak mı efenim? Olay şu ki, biz The Game Awards jürisinde olduğumuz için bu dönemde pek bulaşamıyoruz muhabbetlere. Ama belki kendi içimizde bir dosya hazırlayabiliriz.

(Geçenlerde tostun maliyetine ben de böyle bir çıkış gerçekleştirdim. Sağlıcakla ve mümkün mertebe tostlu kal Baran!)

Can: Yılın oyunları dosyamız olacak tabii. Bir aksilik olmazsa önümüzdeki sayıda yaparız hatta. Bu sene God of War: Ragnarök vs Elden Ring konusunda fena çatışacağız dergi içinde gibi geliyor ilk izlenimlerime göre...



Gurur, Önyargı ve Arada Kalanlar

Umut Şenol

Sevgili GameTraveller Ailesi,

2022 yılına veda eder ve ben bu satırları 16 Kasım tarihinde kaleme alırken siz bunu okuduğunuzda ben çok uzaklarda olamayacağım; nasıl olayım Euro olmuş 20 TL ama konumuz bu değil.

Gülhis: Umut hoşgeldin! Vallahi birkaç saniye "GameTraveller" ne olm ya diye düşünmedim değil. Sonra HEEEEEEEE oldu. İşlemcim kötü durumda galiba. :D

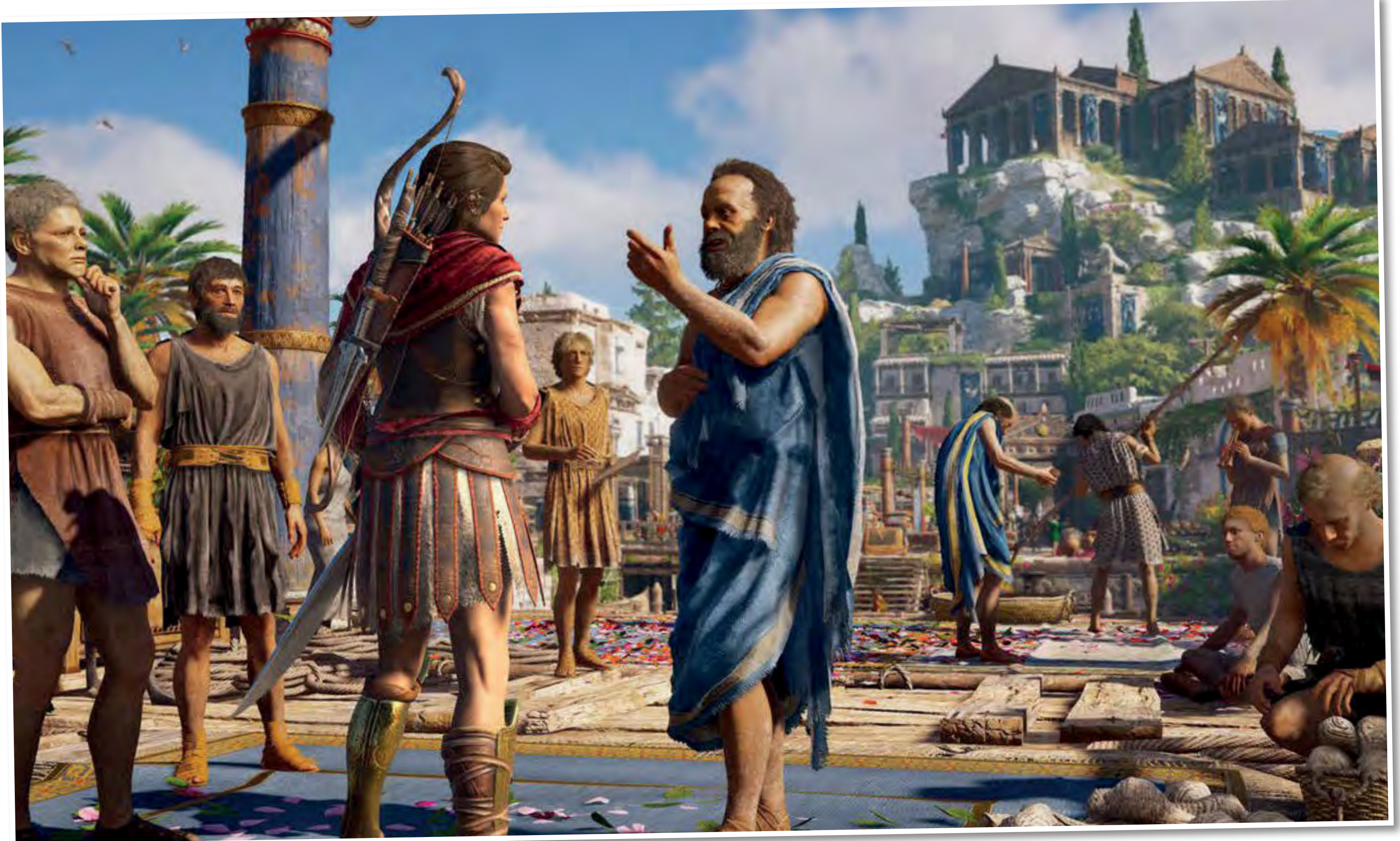
Can: Hoş geldin Umut! 16 Kasım tarihinde biz bir önceki sayıyı daha yeni çıkartmıştık. Bu ay resmen iki dergi birden yaptık gibi oldu o yüzden. Bizden erkencisin yani...



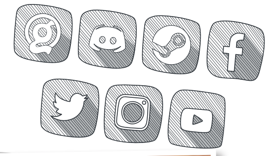
Görünüşünüzü almak istediğim konu Playstation oyunlarına yapıldığını düşündüğüm pozitif ayrımcılık ve yeniden yapım modası: PS özel oyunu temel bir oynayış mekaniğine yer vermeyince "Sinematik anlatım ve bölüm tasarımı gözetilerek alınmış sanatsal karar" oluyor ama başkası yapmayınca "Yıl olmuş 2022 hâlâ bunu mu tartışıyoruz? " oluyor. PS bir şeyi iyi yapınca "Standart belirleyen sinematik başyapıt" oluyor ama aynısını başkası yapınca "Türün gerekliliği yerine getirmek" oluyor.

Gülhis: Burada bence şunu göz önünde bulundurmak gerek. PS'e özel, yani "exclusive" çıkan oyunlar büyük firmalar tarafından, ciddi geliştirme süreçlerinden sonra ve Sony parasıyla yapılıyor. :D O nedenle aralarından öyle ortalama oyun pek çıkmıyor. 20-30 kişilik bağımsız gruplar gidip PS Exclusive yapmıyor. Öyle olunca sanki onlara imtiyaz geçiliyormuş gibi durabilir ama PS özel oyunlar vs PC'ye çıkan oyunlar karşılaştırılınca arada nitelik farkından çok nicelik farkı var.

Can: Playstation oyunları söz konusu olduğunda pozitif ayrımcılık yapıldığını pek düşünmüyorum ben de. Gülhis'in de dediği



BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...





gibi Sony genellikle kendi şemsiyesi altındaki firmaları güzel destekleyip onlara belli imkanlar sağladığı için bu marka altında çıkan oyunların sektör standartlarının üst seviyelerine denk geliyor -ki bunu Microsoft da yapmaya başladı son yıllarda ve faydasını da görüyorlar/görüyoruz. Pentiment gibi orijinal ve ilginç fikirlere sahip bir oyunu Microsoft'un desteği olmasa asla yapamazdık demiş mesela oyunun yönetmeni Josh Sawyer. Keza Grounded için de aynısını söylediklerini hatırlıyorum.

Diğer konuysa "aynılık". AB-ABD'de oyun fiyatları 60-80 birim, bizde ise maalesef 700-1500 birim; o yüzden bu "aynı oyun" tartışması bizdeki kadar göze batıyor mu bilemeyeceğim o konuda uzman sizsiniz. Ama benim düşünceme göre Uncharted 2'den sonra 3'ü PS Özel oyunu değil de her platforma çıkaran unisex bir yapımcı yapsaydı "re-skin" eleştirisi yapılırdı. Keza Horizon'ın iki oyununu Ubisoft yapsa "Klasik formülünün robot hayvanlısı" olurdu ama PS olduğu için 'başyapıt' oldu.

God of War: Ragnarök'u henüz oynamadığım için yorum yapamayacağım ama onu da misal Ubisoft yapsa "Bravo Ubisoft; 40 yılın başı yeni bir şey denemişsin ve devam oyununda hemen suyunu çıkartmışsın" denilebileceği uzak bir ihtimal gelmiyor.

Gülhis: Fiyat durumu maalesef ülkede satılan her şey için geçerli. O nedenle ben onu hesaba katmadan oyun eleştirme taraftarıyım ama bir inceleme yazarı olarak. Sonra o incelemeye bakarak okur kendi karar vermeli, benim cebime göre bu anlatılana bu fiyat uygun mu? O kısım kişiden kişiye çok değişir bence. Ayrıca, aslına bakarsan GoW Ragnarök için de ilkinin aynı, üstüne bir şey koymamış diyenler oldu. Beğenmeyen beğenmiyor.

Can: Ben bahsettiğin konuda Ubisoft'a da haksızlık yapıldığını düşündüğümü hep söylüyorum aslında. Oyuncuların biraz sevdiği oyunları kayırıp, sevmedikleri oyunları yerin dibine sokma huyu var ne yazık ki. Buna Elden Ring çıktığında da bu minvalde bir eleştiri yazmıştım hatta. Ubisoft oyunlarında, Horizon'da ya da diğer açık dünya oyunlarından "kuleyle harita açmak" batıyorsa, Elden Ring'de de harita parçası bularak o haritayı açıyor olmak batmalı aslında, çünkü teknik olarak yaptığı şey aynı, değil mi? Ama yok, Elden Ring'i seviyoruz diye onunkini çok daha orijinalmiş gibi görüyoruz...

Ha, tabii Ubisoft'un eleştirilmesinde bir haklı nokta var: Bir noktadan yakaladıkları bir şey tutarsa gerçekten çok feci şekilde suyunu çıkartana kadar bırakmıyorlar. En sonunda herkes yaka silkip "Eeh, yeter ama" deyince yenilik yapma ihtiyacı hissediyorlar. God of War: Ragnarök özelindeyse... eh, adamlar seriyi sündürmemek için üçleme olarak planladıkları hikâyeyi iki oyunda anlatmaya karar verdiler nihai olarak, daha n'apsınlar? :)

İşin inceleme tarafına örnek verirsek "Yaylı Crysis 2" denilen Crysis 3, yenilik getirmedi denilen Arkham Origins, "Karlı Lara" lakaplı Rise of The Tomb Raider, yanlış hatırlamıyorsam sizin (yazarın ismini unuttum) A Tale In The Desert IV isimli oyuna öncekilerle aynı diye 0 (sıfır) vermeniz, 2011'de çıkan MW3 için "Madem Activision bizi şapşal yerine koyup aynı oyunu ısıtarak bize sunuyor; biz de neden MW 2 incelememizi ısıtmıyoruz" diye gerçekten orijinal bir tepki ile MW3 incelemesine MW2'den paragrafları post it ile yapıştırılmış süsü verip aynen kullanmanız ama bugün TLoU Part 1'in 10/11 alması, oyunu tanıyamadığını (iyi anlamda) ve yeni hissettirmeyi başarıyor diyenler, "orijinaline sadık kalan teknolojik olarak gelişmiş remake yarışması yapılsa 1. olur" deyip AC Odyssey'e reskin diyenler, (aynı oyunu çıkarmanın adı "öze sadakat" olmuş) remastered sürümü bedavayken 800 TL›lik Part 1 için "oynanması gereken budur" diyenler vs.

Gülhis: Yani Ubisoft oyunlarını "yeni" oyunlar olarak pazarlıyor, bazı şeyler birbirinin kopyası olunca eleştiri görmesi çok doğal. Naughty Dog ise Part 1'in yeni bir oyun olmadığını, hikâyede bir şeyin değişmediğini, sadece günümüz teknolojisiyle yeniden yaptıklarını zaten hep söyledi. Bu noktada bence ilk cevabıma biraz geliyoruz, tüketici olarak buna para vermek isteyip istemediğimizi biz seçeceğiz. Ha başkası verebilir, biz vermeyebiliriz, o kimseyi haklı ya da haksız yapmıyor bence.

Can: Bu noktada bence şunun da altı-



nı çizmek lazım: Bu bahsettiğin şeyleri söyleyenler aynı kişiler değil. O yüzden buradan tutarlı bir fikir çıkartmaya çalışmak çok doğru değil, çünkü her ne kadar dergi olarak bazı şeylerde ortak kanıya varsak da bireysel olarak ele aldığımız zaman çok farklı şeyler düşünebiliyoruz. Mesela Eser'le benim genel olarak oyun zevklerimiz çok benzeşmesine rağmen The Game Awards jürisi olduğumuz için yaptığımız seçimlerde şiddetli şekilde çatıştığımız kısımlar oldu God of War mu yoksa Elden Ring mi diye.

Assassin's Creed: Odyssey'i de hatta Valhalla'yı da dergide ben inceledim bu arada ve incelememde herhangi bir şekilde reskin olduklarını söylemedim; hatta seriyi çok sevdiğim için bütün öncekilere benzer yanlarına rağmen oldukça keyif alıp bolca da övdüm. Ama seriden baydığı için aksi şekilde düşünenler de vardır eminim yazarlarımız arasında da. Hepimizin zevklerini tornadan geçirip birebir aynı yapamayacağımıza göre yapabileceğimiz en iyi şey bu serileri onları gerçekten iyi bilip iyi takip edenlere inceletmek olabilir -ki öyle de yapmaya çalışıyoruz ne değişmiş ne gelişmiş tutarlı bir şekilde ele alabilelim diye.

Bence bunun tehlikesi şu: Oyun dünyasının geldiği noktanın bizi (tüketici-oyuncu) değil; incelemeci, yayıncı ve Youtuber'ları öncelik haline getirdiğini düşünüyorum. Bu tür yapımlara ücretsiz kavuşan ve bence bir şekilde ikna edilen yayıncı ve Youtuber'lar bu oyunları övdükçe ve Metacritic ortalaması da yeşil renk oldukça, biz de bunlara kanıp satın aldıkça bu "RE" furyası devam edecek. (30 yıllık Alone in the dark, RE 2 ve Mafia gibileri tenzih ediyorum.) Şayet bu yolda ilerlersek Horizon Zero Dawn Re-Strained, God Of War (2018) Re-Grinded, Ghost of Tsushima Re-Spirited, Ratchet and Clank Rift Apart Re-Continented, Returnal Re-turned ve Last of Us Part 2 PART II göreceğimiz günler hayal değil gibime geliyor.

Bence oyuncular, incelemeciler ve içerik üreticiler olarak birlik olmalı ve bu "Loop"a dur demeli; gereksize gereksiz deyip yeri geldiğinde düşük puan verebilmeliyiz. Bu yıllık mızmızlanmam bu kadar; 2023'ün 2022'yi aratmaması dileğiyle. Şimdiden iyi yıllar dilerim.

Sevgilerimle.

Gülhis: Evet, bu remake furyasından bir ara biz de dem vurmuştuk. Yeniden yapımlar şimdilik satıyor. Ama bak, burada kilit kelime "şimdilik". TV ve sinemada da çok görüyoruz bu aralar. Oyun uyarlamaları, çizgi roman uyarlamaları, yeniden yapımlar… Bir noktada tüketici bundan da bıkacak. O noktada yeni bir şeyler üretmek zorunda kalacaklar. Ki bence arayan için hala var bolca orijinal içerik. Şu ana kadar hiç "remake" satın almadım ben sanırım mesela. (Bir tek Mass Effect Legendary edition, onu da incelemek için oynadım.)

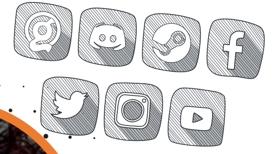
Ara sıra yakınmak iyidir, otobüs durağında tanımadığı insanlara çatan dedelerden olacağına bize yaz. Hareket olur. :D İyi seneler Umut!



→Daha önce de buraya Carbot videoları önermiştim galiba. Ama yani, Carbot'la tanışmanız lazım, her videosu ayrı bir efsane. Bu Ragnarök videsouna ek olarak Elden Ring serisine de komple göz atmanızı tavsiye ederim.

https://www.youtube.com/watch?v=CTJvSPhzbnk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...





Can: Haklı olduğun ve güzel yakaladığın bir nokta var ama sana The Last of Us – Part I'i de incelerken kendimize sorduğumuz şu soruyu sorayım: Daha önce oyunu oynama fırsatı bulamamış, o oyunla ilk defa tanışacak kişileri es mi geçeceğiz incelerken? The Last of Us 1'e verdiğimiz puandan daha düşüğünü verirsek "Ya bu oyun ilk çıktığı halinden kötüye gitmiş" anlamına gelmez mi? Ama söz konusu olan şey bu değil, birçok açıdan The Last of Us 1'in üzerine koymuş Part 1. Çok güzel erişilebilirlik seçenekleri getirmiş, oynanışı ve yapay zekâyı geliştirmiş, onu daha ileriye götürmüş. "Eee, geriye götüren remake var mı ki zaten?" dersen Warcraft 3: Reforged örneğini vermek isterim -ki dergiye Ömer, siteye de ben yazmıştım ve ikimiz de 6 puan vermiştik. O yüzden işin bir de bu yanını da ele almak, önceden oynamışlar için ne sunuyor, ilk defa oynayacaklar için ne getiriyor irdelemek gerekiyor bu incelemeleri yaparken

Bununla birlikte Sony'nin yeni kanıksadığı bu "Nispeten yeni sayılacak oyunları bile Remake/Remaster yapalım!" politikasındaki en büyük sorun fiyatlandırma. Hadi oyunu yeni alacaklara tam fiyattan satmalarına lafım yok ama önceki oyun elimizde varsa güzelinden bir indirim, cüzi bir fiyata yeni sürüme geçiş yapma gibi şeyleri MUTLAKA yapmaları gerekirdi. Bence asıl odaklanmamız ve sesimizi duyurmamız gereken nokta tam olarak bu.

Yılı bitirdiğimize inanamıyorum. Kasım ayını kınıyor, Aralık ayına bu kadar hızlı geçmemesi için bir ricada bulunuyorum. Hepinize şimdiden iyi seneler Oyungezerler!

→ **@OYUNGEZER:** [BASKIYA 5 DK KALA] BU SENE HANGİ OYUN ÇOK ARADA KAYNADI SENCE?

Horizon'a çok üzüldüm. Mis gibi oyundu valla kimseyi konuşurken görmedim. :(@aygengoris

Case of the Golden Idol ya, ben bile hakkını yedim, TGA'da aday göstermeyi unuttum garibimi :(@eserguven

Forbidden West ya. Ragnarök gelmese onu savunmaya hazırlamıştım kendimi ne güzel.. @canarabaci







GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ANTON SEMCHENKO

"RESİDENT EVİL VİLLAGE ÇIKMADAN ŞU SERİYİ BAŞTAN BİTİREYİM..." DİYEREK BAŞ KOYDUĞU YOLDA EMİN ADIMLARLA İLERLİYOR. RESİDENT EVİL 4 REMAKE ÇIKMADAN BİTİRSE BARİ...

Yeni oyununu tamamlanma oranı (ya başına otursam bitecek aslında. Valla bak!)

%97.5

CliffyB'nin otobiyografisini okuduktan sonra Gears of War'u oynama isteği:

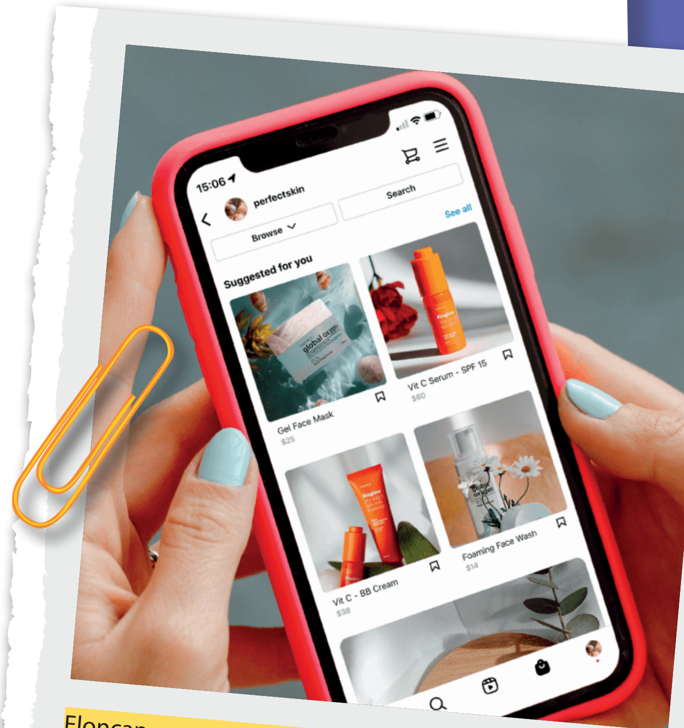


Global Game Jam 2023'e katılma ihtimali:

%100

Aklına dördüncü maddenin gelmesi

%42



Eloncan en son Apple'a kafa tutuyordu, Apple'ın Twitter'ı AppStore'dan kaldıracağını falan iddia etti… Siz bizi bir Instagram'da takip edin ya, n'olur n'olmaz. @oyungezer_ogz çok inanılmaz resmi hesabımızdır.

ARALIK

Oyungezer

PORTAL



DOSYA FIRTINA YAKLAŞIRKEN : 2023 OYUNLARI OLAY MAHALLİ

BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / WOW: DRAGONFLIGHT RÖPORTAJ





MICK GORDON VS BETHESDA. 2. RAUND. DÖVÜŞÜN!

ESER GÜVEN

Doom Eternal'ın bestecisi Mick Gordon ile Id Software arasında yaşanan gerilimin üzerinden iki seneyi aşkın bir süre geçti. Şimdi tekrar aynı muhabbetlere detaylıca girmeye gerek yok, aksi halde bu sayfalardan dışarı çıkamayız. Çok minnak özetleyecek olursam Doom Eternal'ın soundtrack albümüne gelen eleştirilerin ardından ödüllü besteci Mick Gordon "Gençler o albümün miksajını ben yapmadım zaten, kalitesizse sebebi budur" diye açıklama yapmış, hatta önceden yayımlanan bir parça için de "Bu şarkıdaki tüm o aptalca zaman işareti değişiklikleri pazarlamada çalışan birinin bu şarkıyı hiçbir müzikal bilgisi olmadan bir araya getirmesinin bir sonucu" diyerek tepkisini dile getirmişti.

Bu konuya dair karşı açıklama Doom Eternal'ın baş yapımcısı Matty Stratton'dan geldi ve hem Doom Eternal'ın baş ses mühendisi Chad Mossholder'ı savundu hem de bir daha Mick Gordon'la çalışmayı düşünmüyoruz diyerek kestirip attı. Stratton'a göre Gordon albümü Collector's Edition çıkışına yetiştirememiş, belirlenen son tarihe uymamış, id Software'i sıkıntıya sokmuş ve hatta bazı ülkelerde bunun oyununa iadesi için bahane yaratmasına neden olmuştu.

Stratton'un bu açık mektubunun üzerinden 2 sene geçti. Artık olay unutuldu derken bir anda Mick Gordon kendi Medium sayfasında neredeyse 30 sayfalık uzun bir mektupla Stratton'un tüm iddialarına tek tek cevap verdi.

Gordon, sadece Stratton'u yalan söylemekle suçlamakla kalmadı, "Bana sessiz kalmam için altı haneli bir miktar önerdiler" de dedi.

Gordon ilk sekiz ay hiç ödeme almadığını, sonra yine 11 ay boyunca yine ödeme almadan çalıştığını söylüyor. "Mick Gordon'un orijinal Doom Eternal soundtrack'i" duyurulduğunda da kendisine buna dair bir sözleşme önerilmediğini, bunun büyüklüğünü veya zamanını konuşmadıklarını, her şeyi basından öğrendiğini söyleyen Gordon, oyun çıktığında önceden istenmeyen parçaların, demoların, fikirlerin ve taslak çalışmalarının oyuna eklenmiş olduğunu görmüş.

"4 saat 46 dakikalık müziğimi





kullandılar, ama bana 2 saat 22 dakika için ödeme yaptılar" diyen Gordon, OST için de Stratton'un çıkardığı sıkıntılardan bahsetmiş.

OST için 12 şarkı hazırlamayı kabul eden Gordon, Bethesda'nın kendisine teslimat tarihi için 16 Nisan'ı verdiğini ama bu tarihin esnek olduğunu söylediklerini, eğer işi bu tarihe yetiştirirse bonus ödeme alacağını belirtmiş. Ama Stratton bu tarihten 13 gün önce kendisine yazarak "16 Nisan son tarih, çünkü 20 Nisan'a kadar OST alamayan oyuncular Collector's Edition'ı iade etme hakkına sahip olacak" dediğini söylüyor. Gordon, Stratton'un sözlerinde tehdit iması olduğunu, OST yetişmezse bundan yasal olarak sorumlu tutulabileceği imasını çıkardığını da ekliyor.

"Şarkıları yetiştirmek için günde 18-20 saat çalıştım, ama son tarihe beş saat kala Stratton farklı şarkılar istediğine karar verdi." diyen Gordon, Stratton'un "Chad'in versiyonunu kullanacağız diyerek" kendisinden hazırlamış olduğu parçaları aldığını da söylemiş.

Sonrasında aslında bir sürü mesajlaşma daha olmuş ama nihayetinde Matty Stratton, Mick Gordon'a "Birlikte çalışarak bu durumu düzeltelim, öyle herkese açık biçimde beyanatlarda bulunmayalım. Kendimizi daha fazla rezil etmeyelim" demiş. Konu tam bu şekilde kapandı diye düşünülürken Stratton bu sözünün aksine Reddit'te herkese açık bir mektup yazarak OST'nin kalitesi için Gordon'u herkesin önünde suçladı bildiğiniz gibi.

"Stratton'un yazdıkları yalanlarla, yanlış bilgilerle ve sahtekarlıklarla doluydu; buna tepkimi gösterdiğimdeyse firması beni susturmak için altı haneli bir rakam önerdi" diyor Gordon.

Gordon'a cevap ise ilginç biçimde Bethesda'dan geldi. İlginç diyorum, çünkü olay Gordon ile id Software arasındaydı. Diyelim ki araya patronlar girmiş olsun, e o zaman da hem Bethesda hem de id'nin sahibi olan Zenimax açıklama yapmalıydı. Ne Zenimax müdahil oldu ne de tüm bu isimleri satın alma aşamasında olan Microsoft.

Bethesda, Gordon'un yazdıklarının tek taraflı olduğunu ve bu mektupla gerek id Software ekibini gerek DOOM Eternal'ın geliştirme sürecini, Marty Stratton ve Chad Mossholder'ı yanlış tanıttığını söyleyerek "bu olayın tüm detaylarını ve geçmişini biliyor ve Mart, Chad ve id Software'i tartışmasız biçimde destekliyoruz" dedi. Gordon'un yayımladığı belgelerin eksik olduğunu ve bu şekilde gerçeği manipüle ettiğini iddia edip, "Gerek duyulursa tüm belgeli kanıtlarla müdahil olmaya hazırız" mesajı verdi.

Hatta bir adım daha ileri gitti Bethesda. "Marty, Chad ve id Software şiddet tehditleri alıyor. Ekiplerimize yöneltilen tehditler bize yapıldı demektir, defterinizi düreriz" demekten de çekinmedi.

Ortada birbirinin tam karşı iddialarda bulunan iki grup, ortaya saçılan belgeler, üzerinden yıllar geçse de dinmeyen bir öfke var. Aynı Nasreddin Hoca fıkrası gibi anlayacağınız, belki ikisi de haklı, belki ikisi de haksız. İş mahkemeye gitmediği sürece bu konudaki kararı kişisel olarak bizler vereceğiz.





SIMON THE SORCERER ORIGINS HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca
Yıllar sonra eski dost Simon'la yeniden beraberiz

ESER GÜVEN

1 SAHI İLK OYUNDA OLANLAR NEDEN OLMUŞTU?

İlk Simon the Sorcerer'ın başında ev ödevinden sıkılan Simon köpeğinin peşinde tavan arasına çıkıyor, burada sandıkta bulduğu kitabın açtığı büyülü geçitten geçerek kendisini bir anda fantastik bir dünyanın içinde buluyordu. Goblinlere yem olmaktan son anda kurtulan Simon'ın başına gelen bu olayların öncesi hakkında cevap bulmamış tüm sorularımız Simon the Sorcerer Origins sayesinde açığa kavuşacak.

2 BU BİR ÖNCÜ OYUN

Simon the Sorcerer serisinde bugüne kadar 5 oyun çıktı, 6.sı iptal oldu. İlk ikisi dışında gerek hikâye gerek içerik açısından hiçbiri başarı sağlayamadı. Simon the Sorcerer Origins ise bizi ilk oyundan birkaç hafta öncesine götürecek ve Simon'ın öncü hikayesini kanon olacak şekilde anlatacak.

3 NİHAYET 2D'YE GERİ DÖNDÜK

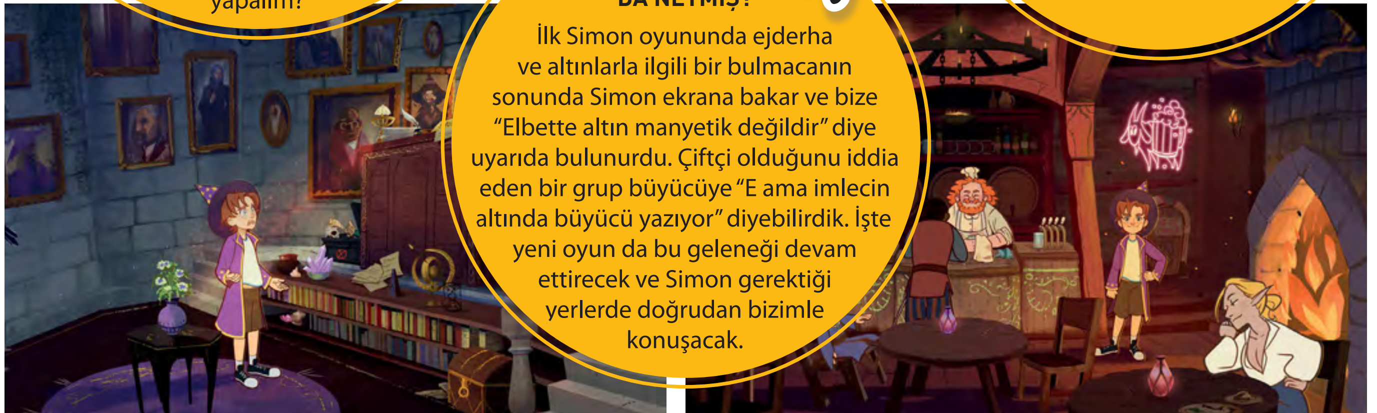
Simon the Sorcerer Origins, tamamen 2D grafikler kullanan bir point and click macera oyunu. Oyunun el çizimi bu grafikleri hem oyunda hem de ara sahnelerde kullanılacak ve ikisi arasında kesintisiz geçişler olacak. Serinin yeni oyunlarındaki o ucube 3D görüntülere veda ediyoruz anlayacağınız.

4 DÖRDÜNCÜ DUVAR DA NEYMİŞ?

İlk Simon oyununda ejderha ve altınlarla ilgili bir bulmacanın sonunda Simon ekrana bakar ve bize "Elbette altın manyetik değildir" diye uyarıda bulunurdu. Çiftçi olduğunu iddia eden bir grup büyücüye "E ama imlecin altında büyücü yazıyor" diyebilirdik. İşte yeni oyun da bu geleneği devam ettirecek ve Simon gerektiği yerlerde doğrudan bizimle konuşacak.

5 TANIDIK İSİMLER, BİLİNDİK SESLER

Oyunun geliştiricisi Smallthing, ilk Simon oyunundan çok sayıda karakterle bu oyunda da karşılaşacağımızı, hatta "bir kez daha ilk kez tanışacağımızı" söylüyor. Simon'ı yeniden seslendirmesi için Chris Barrie ile görüşmeler sürüyor ve orijinal oyundaki seslendirme sanatçılarının önemli bir kısmını bu oyunda da görmemizi sağlamaya çalışıyorlarmış. Sadece bu da değil, oyunun müzikleri arasında da orijinal oyunlardan unutulmaz bazı müzikler bulunacakmış, hatta "bir de büyük sürprizimiz var" diyorlar. Merak etmeyelim de ne yapalım?



TÜR: Point 'n Click Macera | **YAPIM:** Smallthing Studios | **DAĞITIM:** Leonardo Interactive | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Mart 2023

2023'ÜN OYUNLARI

FIRTINA YAKLAŞIRKEN



MÜKEMMEL FIRTINA YAKLAŞIYOR

GEÇEN AY BURALAR BİR HAREKETLENDİ. BALKANLARDAN ESEN OYUN FIRTINASI HIZLICA BİR ESİP GEÇTİ, BİZİ ŞÖYLE BİR SALLADI VE SONRA YİNE NİSPETEN DURULDU. DURULDU AMA SİZ YİNE GEVŞEMEYİN BENCE ŞİMDİDEN, ÇÜNKÜ BU NİSPETEN DAHA SAKİN GEÇECEK OLAN BİR İKİ AY, 2023'TE KOPACAK FIRTINANIN HABERCİSİ ASLINDA. ERZAK DEPOLAMANIZI YAPIN, PENCERELERİ KAPILARI KONTROL EDİN; 2023 ADETA BİR KASIRGA GİBİ BİZİ İLİKLERİMİZE KADAR SARSMAYA GELİYOR ÇÜNKÜ!

STARFIELD



Son yıllarda Mass Effect haricinde şöyle ağız tadıyla güzel bir uzay RYO'su oynayamadığımızın farkında mısınız? TEHLİKENİN FARKINDA MISINIZ?! Öhöm, pardon ya gaza geldim biraz. Ama yalan mı, insan bazen kendisini evrenin o sonsuz boşluğuna bırakmak, gezegenden gezegene gitmek, farklı ırklarla tanışmak, insan dışı varlıkların politik çekişmeleri içerisinde kendini kaybetmek istiyor.

Neyse ki öyle çok da beklememiz gerekmeyecek bunun için, geliyor iki gözümün çiçeği!

Biliyor musunuz bilmiyorum ama Todd Howard oyunda 100 farklı yıldız sistemi ve 1000 civarı gezegen olacağını söyledi. Kafanızda canlandırabiliyor musunuz bunu? Eğer bu gezegenler No Man's Sky benzeri, prosedürel yaratılmış gezegenler değil de bizzat elle işlenmiş gezegenler olursa değmeyin keyfime. Kıyaslayacak olursak Mass Effect: Andromeda'da yalnızca küçük bir kısmı gezilebilir olan yaklaşık 100 gezegen vardı. Böylesi engin bir uzayda dolaşmak da görev yapmak da gezegen tarayıp kaynak toplamak da kendi karakollarımızı kurmak da, dahası kendi uzay gemimizi keyfimize göre kişiselleştirip uçmak da çok keyifli olacak bence. Ben ki Frontier'le büyümüş bir jenerasyonun ferdiyim, ister ticaret ister uzay korsanlığı yapabileceğim bir oyun benim için zaten 1:0 önde başlıyor maça. ■ **ESER**

Ne Zaman Geliyor? SteamDB'de 29 Aralık 2023 tarihi görüldü diyorlar ama resmî bir açıklama yok henüz.

Kimler Oynasın? Uzay ve bilimkurgu sevdalıları. Star Citizen'a Elder Scrolls'lara doyamayanlar. Star Citizen'a para kaptırıp da "Bari oynayacak bir uzay oyunum olsun" diyenler. Gel vatandaş, gel!

Kimler Uzak Dursun? Obsesyonu olanlar. 1000 gezegeni de keşfedip her yerini dolaşmak zorunda hissederseniz oyundan keyif almazsınız ya, hiç bulaşmayın o yüzden. Hele bir de yan görev tamamlamadan rahat edemeyenlerdenseniz eyvah eyvah.

Şahsen Bethesda oyunlarına biraz mesafeli yaklaşmayı öğrendim artık ama şu da bir gerçek ki açık dünya dizaynı ve özgürlük hissini verme noktasında çok iyiler. Peki ya koskoca uzayda özgürlük hissi? İşte bu beni çok heyecanlandırıyor Starfield denince. Mass Effect efsanesinden sonra uzayda geçen eli yüzü düzgün bir RYO görmedik ki sonuçta.

Bak Bethesda, komik animasyonlara, çirkin arayüze, hatta klasik bugfest'li çıkışına bile razıyım, grafiklerin "yeni nesil" gözüküp gözükmeyeceği de çok umurumda değil ama ne olur bana keşfetmenin keyif vereceği, gizemlerle dolu bir uzay ver, oluşturduğum karaktere göre oynanış sunan, çeşitli, çatır çatır işleyen derin bir rol yapma sistemi ve aptal olmayan bir yapay zekâ ver, bana yeter de artar bile. ■ **İPEK**



Starfield, Skyrim'in uzayda geçen hali mi?

Hiç öyle şey olur mu, yani bu soruyu sormanıza bile şaşırıyorum aslında. Siz Todd Howard'ın kendini tekrarladığını gördünüz mü? Seversiniz, sevmezsiniz ama adam farklı bir şeyler yapmak için çabalayan tasarımcılardan biri. Nasıl aynı şeyi Fallout'lar ve Elder Scrolls'lar için söyleyemiyorsak Starfield ve Skyrim için de söyleyemeyiz bence. Elbette diyalog sistemleri benzeyebilir, belki envanteri açınca "Aa Fallout'u anımsatıyor" diyebiliriz ama elimizde tamamıyla yeni bir oyun olacağına inancım tam benim. Ha NPC modelleriyle yine dalga geçeriz belki, o kısmı benzerse şaşırmam, Bethesda sonuçta bu :) *(Son yayınlanan videosunda bile kafası ters dönen NPC vardı, biz başladık çoktan dalga geçmeye. -Can)*



DIABLO IV

Uzun süreli okurlarımız zaten biliyordur ama yine söylemiş olayım. Diablo oyunlarına karşı koyamıyorum bir türlü. İyisini de kötüsünü de kaptırıp oynuyorum ve yerine koyabildiğim çok fazla başka oyun olmuyor. Diablo'nun çok iyi, hatta bazılarınıza göre daha iyi bir sürü alternatifi var mesela (Path of Exile, Grim Dawn vs) ama günün sonunda hiçbiri bana Diablo'nun verdiği keyfi veremiyor nedense. O yüzden de Diablo IV'ün benim için önümüzdeki senenin en heyecan verici ve önemli oyunlarından biri olması kimseyi şaşırtmamıştır.

Öncelikle bir süredir kapalı kapılar arkasında Friend & Family Alpha ve önceki oyunları çokça oynamış bir gruba açılmış End-game Kapalı Beta testleri dönüyor bildiğiniz üzere. Tabii bu testlere katılanlar gördüklerini anlatmalarını engelleyen bir NDA altında olduğundan direkt yorum yapamasalar da eminim yapabilselerdi gördüklerinin gayet heyecan verici olduğunu söylerlerdi. Yani ben öyle tahmin ediyorum en azından… Ama onlar fikirlerini söyleyemiyor olsalar dahi geçtiğimiz ay Blizzard'ın verdiği röportajlarda ortaya çıkan bilgiler gayet leziz duruyor.

Yani düşünün, hiç olmadığı kadar karanlık, ciddi ve yer yer korkuya kaçan bir atmosferi var oyunun. Eşya sistemiyle Diablo II'ye, o tok oynanış hissiyle Diablo III'e göz kırpıyor bir yandan. Bütün bunların üzerine temelden inşa edilmiş end-game ve PVP sistemlerine de sahip bu sefer. Karakter özelleştirme bu zamana kadar Diablo serisi çok elzem olmasa da gördüğümüze göre değme DVO'lara taş çıkartan cinsten bir karakter yaratım ekranı var. Paragon Board, Nightmare zindanları, Helltide etkinlikleri falan derken bugüne kadar çıkacak en özel Diablo tecrübesi olmaya doğru yol alıyor sanki. Ya da en azından ben düşündükçe coşuyorum… ■ **CAN**

Ne Zaman Geliyor? Son söylentiler 5 Haziran 2023'ü işaret ediyor. Siz bu yazıyı okurken belki TGA'da duyurulmuş olur.

Kimler Oynasın? Loot peşinde koşmayı ve karakter geliştirmeyi sevenler, "Biraz daha RYO sosuna bulanmış Diablo olsa ne güzel olur" diyenler, Sanctuary'yi özleyenler…

Kimler Uzak Dursun? Tekrar eden oynanış döngülerinden çabuk sıkılanlar. Yani illa ki bir şeyleri tekrar tekrar yapacaksınız burada hikâye kısmı bittikten sonra.





Diablo IV, mikro-ödemelerin suyunu çıkartacak mı?

Yukarıdaki soruya bir ekleme olarak "Diablo Immortal gibi olacak mı?" da ekleyebilirsiniz isterseniz. Ama cevap her şekilde hayır. Nedeni de çok basit aslında: İki oyunun kulvarları aslında birbirinden çok farklı. Diablo Immortal oynaması "teknik olarak" bedava olan bir mobil oyun. Haliyle bütün gelir modeli de buna göre kurulmuş durumda. Kötü ve fazlasıyla sömürücü bir gelir modeli, orası ayrı. Diablo IV ise tamamen AAA bir oyun olarak tasarlanıyor ve açık bir şekilde nasıl bir gelir modeline sahip olacağı duyuruldu. Topluluk yöneticisi PezRadar'ın sözlerini yoruma yer bırakmayacak şekilde birebir çeviriyorum bakın: *"D4 tamamen PC/konsol oyuncularını düşünerek tasarlanmış ve AAA fiyat etiketli bir oyun. Oyun devasa boyutta ve çıkışından sonra da bütün oyuncular için tonla yeni içeriğe sahip olacak. Ekstra ücret gerektiren içerikler tamamen opsiyonel olan kozmetik eşyalar ve eninde sonunda ek paketlerle sınırlı olacak."*

Peki ya Season Pass? Overwatch 2'nin korkunç bir Season Pass'i olduğu düşünülürse endişelenmekte haksız değilsiniz ama orada da ne olacağını yine öğrendik aslında. Season Pass'in içeriği de tamamen kozmetik olacağından ve dahası, Overwatch 2'nin aksine size Premium birim kazanma fırsatı da vereceğinden oyunu satın alıp daha sonra da ek paketlerini almak dışında bir şeye para vermek zorunda kalmayacaksınız. Aksine, oynadıkça Premium birim kazanıp oynadıklarınızı kozmetiğe yatırmak da mümkün olacak. Olması gerektiği gibi.

BALDUR'S GATE 3



Baldur's Gate 3 duyurulmadan önce "Kim yapsın?" deseniz ilk tercihim Obsidian olurdu, çünkü eski izometrik RYO'culardan başka kimler kaldı yani? Ondan sonra muhtemelen biraz düşünüp "Aman, Bioware yapmasın. Ama Larian falan yapabilir bak" derdim muhtemelen. Şimdi sorsanız "Larian misler gibi yapıyor işte ya, daha ne istiyorsunuz?" derim direkt.

Baldur's Gate 3 son iki senedir Erken Erişim'de fersah fersah mesafeler katetti, biz de kendisinden uzun uzadıya bahsettik defalarca zaten. Bizim ekip arasında da sıklıkla "Oldu mu şimdi bu oyun, alayım mı artık?" soruları gırla döndüğünden ve bendeniz bu haline bile zerre pişmanlık duymadığım 125 saat gömmüş olduğumdan oyuna nasıl yükseldiğimi tahmin ediyorsunuzdur herhalde.

Baldur's Gate 3 için size heyecan verici tonla şey anlatabilirim aslında. Masaüstüne yakın duruşu, görsellik anlamında geleneksel RYO'lar için devrim seviyesinde bir iş olması, seçimler, çeşitlilik falan… Ama aslında en heyecan verici yanı Larian'dakilerin de tam bizim gibi serinin birer hayranı olması ve hayranların oynamak isteyeceği bir oyun yaratmak için canla başla çabalıyor olması. İki yıldan beridir aldıkları eleştirileri can kulağıyla dinleyip de normalde başka firmaların "Aman bu kadar uğraşa gerek yok şimdi" diyeceği şeyler üzerinde titizlikle çalışıyor ve baştan defalarca yapıyor olmaları durumu özetliyor aslında. Şüpheniz vardıysa bir kenara bırakın, çıktığında bugüne kadar oynadığımız en büyük ve destansı RYO'lardan birisi olacak Baldur's Gate 3. ■ **CAN**



Ne Zaman Geliyor? Bir sonraki Panel From Hell'de açıklanacak. Siz bu yazıyı okurken belli olmuş olabilir bile…

Kimler Oynasın? Eski Bioware ve Obsidian/Black Isle oyunlarını sevenler, yeni Larian oyunlarını takip edenler, masaüstü FRP tadını bilgisayar başında yaşamak isteyenler, detaylı ve bol seçenekli derin RYO'ları sevenler.

Kimler Uzak Dursun? Uzun yazıları okumaya alerjisi olanlar, önüne gelen her şeyi pataklayıp geçmek isteyenler.



Divinity: Original Sin 3 mü bu?!

Değil. Erken Erişim ilk başladığında gerek bazı mekanikler (barrelmancy!!!) gerekse de arayüz tasarımı olarak biraz fazla Original Sin'leri andırıyordu, doğru. Ama o günden bugüne inanılmaz bir yol katetti Larian. Şu anda Baldur's Gate 3 tamamen kendi ayakları üzerinde duran ve 5th Edition kurallarını bilgisayar ortamına en güzel şekilde uyarlayan oyunlardan birisi. Çıkınca bunun üzerine bir de kaymak çekmiş olacak hem daha…

80.196. Baldur's Gate 1 için yazdığım inceleme, rehber, dosya vs gibi yazılardaki karakter sayısı. Neredeyse 30 dergi sayfası. Yetmedi mi? Peki o zaman, 165.573 desem? Bu da Baldur's Gate 2 için yazdıklarım. Yaklaşık 60 dergi sayfası.

İşte böylesine Baldur's Gate düşkünü bir adamın kütüphanesinde duran Baldur's Gate 3 ile sürekli olarak göz göze gelmesi ama oynamaması nasıl bir işkencedir, biliyor musunuz? Anlayamazsınız! 20 dakika açıp karakter yaratma ekranına şöyle bir bakıp iç geçirdikten sonra kapadığım Baldur's Gate 3 çıkışını gerçekleştirsin, kendimi öyle bir gömeceğim oyuna ki o kadar olur. Bazen dayanamayıp yama notlarını okuyorum, Larian'ın Cehennemden Panel'ini izliyorum ve sabırsızlığım katlanarak artıyor. Bir çıksın, ortalık nasıl toz duman olacak görürsünüz. ■ **ESER**



HOGWARTS LEGACY

Ne Zaman Geliyor? Yine bir erteleme olmazsa 10 Şubat 2023.

Kimler Oynasın? Potterhead'ler iliğine kadar sömürecek zaten, söylemeye gerek yok. Bunun dışında fantastik RYO türünü sevenler de beğenebilir (umarım).

Kimler Uzak Dursun? Harry Potter sevmeyenler (öh, var mı öyle biri be :P), açık dünya oyunlardan bunalanlar, oynanış ve teknik anlamda AAA kalitesi bekleyenler.

Yıllardır hayalini kuruyordum, "Neden yapmıyorlar anlamıyorum" diyordum, "Şöyle Harry Potter evreninde geçen, kendi karakterimi yaratabileceğim, açık dünyası olan ve Hogwarts'ta dilediğim gibi dolaşıp keşifler yapacağım, hep gerçek hayatta kullanmak istediğim büyüleri kullanabileceğim bir RYO neden yapmıyorlar?" Biraz geç oldu ama tam da böyle bir oyun olacak gibi gözüküyor Hogwarts Legacy.

Fakat... Şimdiye kadar gösterilen tüm oynanış videolarını hesaba kattığımda çok aşırı heyecanlanamıyorum henüz. Evet böyle bir oyunu sonunda oynayabilecek olmak bile yeterli tamam, o cepte ama biraz korkuyorum da açıkçası. Her şeyden önce Hogwarts'ta dolaşırken banklarda öylece oturup, köşe başlarında Petrificus Totalus büyüsü yemiş gibi duran, "Gel benden yan görev a" diye bekleyen öğrenci NPC'ler, Hogwarts'ın vermesi gereken canlılığı ve sıcaklığı veremeyecek gibi gözüküyor.

Oyunun çıkışına 3 ay kalmışken de bunların değişebileceğini pek sanmıyorum. Büyü kullanmak ne kadar heyecan verici gözükse de çatışmalar da birazcık "meh" duruyor gibi. Yüz animasyonları ve karakterlerin çok cansız durması gibi noktalar da var ama ben onlara pek takılmıyorum açıkçası. Bu oyundan en çok istediğim ve beklediğim, canlı ve yaşayan bir dünya hissini vermesi aslında en çok.

Düşük başladım ama bunlar hep hayal kırıklığı yaşamaktan korktuğumdan. Biraz heyecanı da salmanın vakti geldi ama artık tamam: YA HOGWARTS MUHTEŞEM GÖZÜKMÜYOR MU SİZCE DE? Sadece görsel olarak değil, aşırı detaylı (o ortak salonlar nedir öyle!) ve özenle yapılmış. Kalenin her noktasını keşfetme fikri beni ciddi ciddi heyecanlandırıyor. Ama Hogsmeade'de kök birası içemezsek yakarım bak oraları! Hogwarts dışındaki açık dünyayı henüz göstermediler, çıkışa yakın oyunun o kısmını da gösterecekler. Hogwarts'taki detayları ve ihtişamı dış dünyada bulabileceğimizi sanmıyorum ama süpürge tepesinde dağda bayırda uçmak için heyecanlıyım şimdi, yalan olmasın. Karanlık tarafa geçip affedilmez lanetleri de kullanabileceğiz ama bu seçim hikâyede nasıl işleyecek merakla bekliyorum. Ayrıca hikâye Harry Potter döneminden çok daha önceleri konu alacağı için, tanıdık karakterlerin dedelerini, ninelerini falan görecek miyiz acaba diye merak içindeyim, güzel sürpriz olur bence.

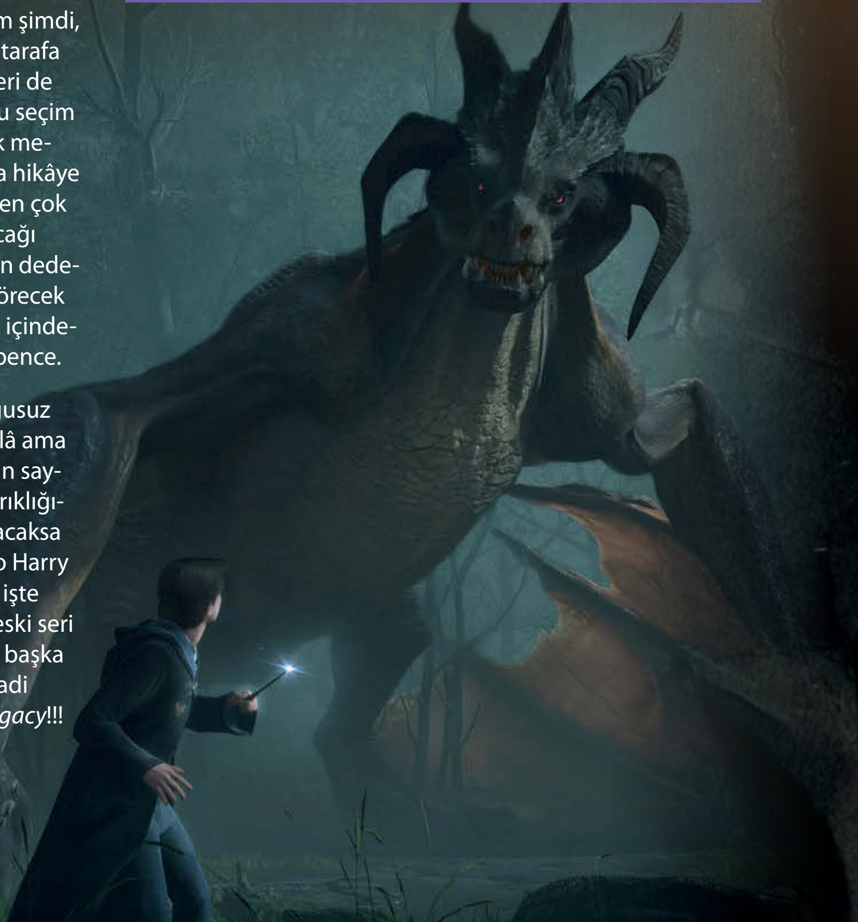
Heyecan trenine sorgusuz sualsiz atlayamadım hâlâ ama içimdeki Potterhead gün saymıyor da değil. Hayal kırıklığına uğratacak yanları olacaksa bile, yıllardır beklenen o Harry Potter evreni oyunu bu işte abi, elimizde yıllanmış eski seri ve LEGO oyunu dışında başka var mı? Yok! O zaman hadi artık, *Accio Hogwarts Legacy*!!!

■ **İPEK**



JK Rowling'in oyunla alakası var mı?

Her ne kadar serinin yaratıcısı olsa da JK Rowling, karıştığı Twitter dramalarıyla herkesin seriyle olan bağlantısını iyice bir ekşitti; filmlerde oynayan oyuncuların bile kendisine karşı cephe alışını izledik hatta. Bunun üzerine tabii ki kendisinin Hogwarts Legacy'de parmağı olup olmadığı herkesin aklındaki sorulardan birisi oldu. Ancak oyunun sitesinde de üzerine basa basa söylendiği üzere "JK Rowling'in yarattığı dünyaya mümkün olduğunca sadık kalınıyor olsa da kendisinin oyunla direkt bir bağlantısı yok."



THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

Ne Zaman Geliyor? 12 Mayıs 2023 diyor Nintendo, ertelenmezse tabii.

Kimler Oynasın? Sandbox oynanış sevenler, oyuncuyu bebek gibi sürekli elinden tutmayan oyunları sevenler, her mekaniği kurcalamaktan keyif alanlar, Breath of the Wild evrenini sevenler…

Kimler Uzak Dursun? Çok açık uçlu oynanışa gelemeyenler. Eğer "Breath of the Wild ama daha fazlası" olacaksa oyun sizi bir hayli rahat bırakacağından kendinizi "E n'apacağım şimdi ya?" derken bulmanız olası.



Switch bu oyunu kaldırabilecek mi?

Bu soruyla beraber "Yeni Nintendo konsolunun çıkış oyunu mu olacak?" da gelebilir tabii. Ve inanır mısınız, ben de emin olamıyorum bu soruların cevaplarını düşünürken. Sonuçta elimizin altındaki konsol *Breath of the Wild*'ı çalıştırabilen bir konsol. Evet, tamamen problemsiz değildi tabii ama bir "Xbox One'da çıkış günü Cyberpunk 2077 oynama" tecrübesi de değildi tabii. Fakat Switch'in son dönemlerde artık yaşını da göstermeye başladığını görebiliyoruz hepimiz.

Benim tahminim oyunun çıkış tarihine bağlı tamamen. Eğer ertelenmezse Switch bu oyunun altından kalkar, en kötü ihtimalle *Breath of the Wild*'da yaşadığımız problemlerin bir iki tık fazlasını yaşarız diyorum, onu da oyunun yeni haritasına falan bağlıyorum ister istemez. Ama ertelenirse, hele bir de "2023 kışı" ya da "2024 ilk çeyreği" gibi belirsiz bir tarihe ertelenirse… Switch'in kaldırmaması bir yana, büyük ihtimalle yeni Nintendo konsolunun habercisi bile olabilir. Tabii bunlar sadece *Breath of the Wild*'ın çıkışından kalma tahminler hep… (Yatırım tavsiyesi değildir?)



2018 yılında artık dayanamayıp Switch almamın en büyük sebeplerinden birisi *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Diğeri de *Splatoon 2* ama konumuz o değil. Zelda'yla tanışmamdan bu yana *Link's Adventure*'dan *A Link Between Worlds*'e kadar neredeyse her oyununu oynamış biri olarak *Breath of the Wild* acayip heyecanlandırmıştı beni. Te ilk oyundaki Zelda formülünü o ucu açık, sandbox oynanışı 3 boyutlu bir Hyrule'da tecrübe edebilecek olmak bayağı gaza getirmişti beni. 2018'den bu yana da hâlâ açıp oynarım ara sıra. Bulamadığım shrine'ları ararken kaç yıl önce keşfedemediğim yerleri keşfediyorum, oyunun sunduğu mekanikleri daha farklı şekillerde nasıl kullanabilirim diye deniyorum… İnanılmaz bir tecrübe benim için. *(O sırada garibim Prenses Zelda hâlâ Ganon'a karşı mücadele veriyor tabii… -Can)* Ve şimdi Nintendo bunun devamıyla geliyor.

Breath of the Wild benim en sevdiğim oyunlardan birisi ve devam oyunu için de bir hayli heyecanlıyım. Hikâyenin nasıl devam edeceğini merak etmemi bir kenara koyarsam, oyuna yeni eklenen mekanikleri nasıl kullanacağımızın rüyalarını görüyorum desem pek de yalan olmaz. Ama arada Nintendo'nun hâlâ Switch'in gücünün artık yetmediğini kabul edemediği için TotK'ın performansına nasıl etki edeceğiyle alakalı kâbusları da unutmadım…

Oyun hakkında hâlâ "isim ve tarih duyurusu" fragmanı dışında bir şey olmaması ve 2023'ün ilk yarısında çıkıyor oluşu gerçekleri biraz germiyor değil beni. Bir de içimdeki Zelda fanboyu artık oyun hakkında daha fazla şey görüp sosyal medyada millet beni takipten çıkana kadar konuşmak istiyor, o noktaya geldim. Ama önümüzde daha 6 ay var. Umarım Nintendo özel bir "Tears of the Kingdom Direct"i hazırlamaya başlamıştır. ■ **SABRİ**



FINAL FANTASY XVI

Son dönemde her videosunda şaha kalktığım sayılı oyunlardan biri Final Fantasy XVI. Her videosunda inanılmaz bir enerji, gaz verici anlar ve taş gibi müzikler akıyor. Bir de oyunun başında Final Fantasy XIV'e çeki düzen verip bir şeye benzetmeyi geçtim, piyasadaki en iyi DVO'lardan biri yapan Naoki Yoshida'nın olması oyuna karşı olan pozitif hislerimi daha da coşturuyor.

Ama bu oyuna olan heyecanımın en büyük sebebi, Final Fantasy'nin dokuzuncu oyundan bu yana, sonunda, Orta Çağ atmosferine dönüyor oluşu. Evet, biliyorum, kulağa çok anlamsız geliyor ama Final Fantasy'nin özünün ilk oyundan bu yana Orta Çağ atmosferinde farklı farklı şeyler işleniyor olduğu gerçeğiyle benim favori Final Fantasy'min FF IX olması gerçeği birleşince bu oyuna karşı ister istemez ekstra bir heyecan puanı artışı oluyor.

Fakat hala kafamda kocaman bir soru işareti olarak Square Enix'in kendisi var. Son ana seri Final Fantasy oyununun nasıl çıktığını düşünüyorum, son dönemdeki tavırlarını düşünüyorum ve geriliyorum ister istemez. Ama Yoshi-P'ye de nasıl güveniyorsam artık, adamın suratını görünce Square Enix'e olan güvensizliğimi unutuyorum. N'olur güzel çıksın ya… ■ **SABRİ**

Ne zaman geliyor? Ertelenmezse yazın.

Kimler oynasın? JRYO sevsin sevmesin iyi bir oyun oynamak isteyen herkes.

Kimler uzak dursun? FF7 Remake oynamayanlar. FF7 Remake'le AAA JRYO'lar mükemmel bir geri dönüş yaptı. Tahminim FF16'nın FF7 Remake'ten bir tık daha az etkileyici olacağı yönünde. FF7 bile ilginizi çekmediyse... Ne bileyim, mobil oyun falan oynayın siz :D



Dövüş sistemi beni çeker mi?

Valla sizi çeker mi bilmiyorum ama bu adamlar FFXV'te biraz çuvalladıysa da FFVII Remake'te bu işi gayet güzel çözdüler zaten. E bir de üzerine tutup da Dragon's Dogma, Devil May Cry 5, Marvel vs. Capcom 2 gibi oyunlarda çalışmış olan Ryota Suzuki'yi getirip dövüş sisteminin başına geçirdiler. Kısacası dövüş sisteminin iyi olacağına kesin gözüyle bakmakta sakınca yok gibi ya…

Anime tarzı JRYO'lar tabii ki candır ciğerdir ama şöyle gece kulüplerindeki gibi üzerine fışt fışt fışt para yağdırılmış AAA olanlarının da yeri ayrı ve bu işin ağababası da Final Fantasy elbette. Epik bir hikâye, görkemli ara sahneler, taş gibi bir oynanış bizi bekliyor, ondan hiç şüphem yok. Ha yıllar boyunca akıllardan çıkmayacak anlar, yıllar boyunca tekrar tekrar izlenecek sahneler ve AMV'ler bizi bekliyor mu peki? FF10 ve öncesini, sonrasından daha çok sevmemin sebebi oyunların bir kalbinin olması (FF7 Remake'i ve güncelini oynamadığım FF14'ü hariç tutayım tabii). Ff16'nın fragmanlarına âşık olmadım şimdilik ama o özlediğim hissiyatı bulamasam bile, her şekilde taş gibi bir oyunla karşılaşacağımız kesin, beni FF16'ya burun kıvırırken göremeyeceksiniz. ■ **ÖMER**

YAĞMURDAN KAÇARKEN TUTULACAKLARIMIZ



NORMALDE YAĞMURDAN KAÇARKEN DOLUYA TUTULMAK... KABUL EDELİM, HOŞ DEĞİL. ZATEN ISLANIYORDUK, BİR DE KAFAMIZA KAFAMIZA DOLU YAĞMASINA GEREK VAR MIYDI? AMA PANDEMİ BAŞINDAN NİSPETEN BERİ OYUN KURAKLIĞI ÇEKTİĞİMİZ DÜŞÜNÜLÜRSE ÜZERİMİZE YAĞAN HER DOLU PARÇASINA AYRICA BÖĞRÜNÜ AÇASI GELİYOR İNSANIN. (HASTA OLMASAK BARİ)

Ne Zaman Geliyor? 27 Ocak 2023

DEAD SPACE REMAKE

Dead Space adını video oyunları tarihine altın harflerle yazdırmış bir isimdir. Kabul edenler? Kabul etmeyenler? Oy çokluğuyla kabul edilmiştir. Uzayda geçen korku oyunu türünde çıtayı arşa çıkaran Dead Space'in o çıtayı daha da sağlamlaştıracak remake'i de elbette yana yakıla beklediğimiz oyunlardan.

Motive Studio, USG Ishimura'nın zaten insanın içini gerim gerim gerek koridorlarını falan yeniden tasarlamakla kalmamış, ana oyunda sessiz olan Isaac Clarke'ın da bir dili olduğunu hatırlamasını sağlamış. Yani bu sefer kendimizi hikâyenin daha bir içinde hissedeceğimiz garanti, çünkü Clarke hem karşılaştığı olaylar hem de kendi hakkında yorumlar yapacak. Sıfıra yakın yerçekimli bu yeni geminin yenilenen ortamlarında ve daha da zeki hale getirilmiş yaratıkların arasında hayatta kalma mücadelesine girişmek için gün saymamız çok normal bence.

Motive oyunu eski nesle çıkarmayacağını söyleyerek zaten görsellik ve performans adına neyi hedeflediğini çok net belirtmiş oldu. Ama işte bunun bir de aması var… 1000 liraya PC oyunu mu olur ya? Bak canım sıkıldı şimdi, dosyanın adını "2023'te kedinin ciğere baktığı gibi bakacağımız oyunlar" diye değiştirsek mi Can? ■ **ESER**





RESIDENT EVIL 4 REMAKE

Bu yeniden yapımı ilk defa duyduğum zaman "Amaan ne gerek var ya, hala daş gibin oyun!" diye bir tepki vermiştim. Omuz üstü kamerasını icat edip üçüncü şahıs oyunlarında ufak bir devrim yapan oyundan bahsediyoruz neticede burada. Evet, kontroller biraz garip ama onlara da yarım saat içinde alışıyor insan.

Fakat her şey ilk videoyu görmem ile değişmeye başladı. Evet, çok detay yoktu. Kesik kesik birkaç sahne gördük sadece. Ancak o sahneler bile merakımı uyandırmayı başardı. Her şeyden önce o düşük kontrastlı kahverengi renk paletinden kurtulduğumuzu gördük.

İkinci video ise beni tamamen ikna etti. Harika ışıklandırma, gür ormanlar, yeni Resident Evil oyunlarından alıştığımız muhteşem organik dokular ve yüz animasyonlar derken heyecandan ekrana yapışmıştım bile.

Şu anda oyun ile ilgili çok fazla bilgimiz yok. Ancak yan çoklu oyunculu oyunları saymazsak (ki ben RE:Verse'ü bile beğendim aslında) son yıllarda Capcom ne yaptığını çok iyi biliyor. O yüzden Resident Evil 4 Remake için kendisine güvenim tam. Heyecanla 24 Mart'ı bekliyorum! Bu arada benim doğum günüm de 24 Mart. Muhtemelen çıktığı dönem alamayacağım oyunu. Ön sipariş verme gibi bir huyum da yok zaten. Bu bilginin oyunun kendisi ile bir ilgisi yok tabii ama nedense sizinle paylaşasım geldi. Neden acaba? :P ■ **ANTON**

Ne Zaman Geliyor? 24 Mart 2023





PIKMIN 4

Pikmin öyle çok bilinen, çıktığı anda Nintendo'ya para yağdıran serilerinden biri değil. Ama tıpkı Metroid gibi, Pikmin'in de bayağı sadık bir hayran kitlesi var. Hatta bu sadıklıklarından dolayı bir ara subredditlerinde topluca kafayı bile yemişlerdi. Bir grup insan 2015'ten bu yana yapıldığı söylenen ama hakkında hiçbir şey görmedikleri bir oyun hakkında heyecanlanınca böyle oluyor haliyle…

Ama en sonunda Nintendo bu çılgınların beklentilerini karşılayıp Pikmin 4'ü gayet basit bir şekilde duyurdu. Hatta biraz vasıfsız bir şekilde duyuruldu da diyebilirim çünkü Nintendo, Pikmin 4 öncesinde çıkıp "Merhaba, mobil Pikmin oyunu yapıyoruz!" diye sahneye çıktı… Şimdilik pek fazla detay olmasa da şu ana kadar bildiğimiz şeyler yine klasik Pikmin olacağı ve yeni, "yere daha da yakın" bir kamera açısının da oyunda olacağı. Onun dışında oyun hakkında hiçbir şey bilmiyoruz. Mobil oyun hakkında daha fazla şey biliyoruz hatta ilginç bir şekilde.

Fakat bu duyurunun, en azından benim için önemi Nintendo'nun *Pokémon, Zelda, Animal Crossing, Mario* dörtlüsünün dışındaki serilere de hâlâ bir nebze önem verdiğinin göstergesi olması. *Splatoon 3*'ün ilk üç gününde sadece Japonya'da 3 milyon sattığını, *Pokémon Scarlet/Violet*'ın da 10 milyon sattığı bir jenerasyonda Nintendo'nun hâlâ Pikmin gibi saydıklarıma nazaran küçük serilerine önem veriyor olması mutlu ediyor beni. Sony'ye hala bozuk olmamın en büyük sebebi hatta bu ilgisizlikleri… ■ **SABRİ**



Ne Zaman Geliyor? 2023, ama kesin bir tarih yok.

FIRE EMBLEM: ENGAGE



Fire Emblem serisinin bir sonraki ana oyunu için çok de beklememize gerek kalmayacak. Önümüzdeki senenin başında "Engage" ile bir kez daha Switch'lerimize konuk olacak seri.

Açıkçası videolarını ilk gördüğümde biraz burun kıvırdım Engage'e, yalan yok. Three Houses gibi konu olarak ciddi ve seriyi bence çok ileriye taşıyan bir oyunun ardından "Önceki oyunların kahramanlarını çağırmalı oyun yapalım!" fikri biraz… fan service kokuyordu doğrusunu isterseniz. O yüzden de karşımıza biraz sığ bir oyun çıkabileceğine dair endişelenmiştim. Ne var ki çıkışı yaklaştıkça yayınlanan videolara bakınca bu konudaki fikrim de değişmeye başladı. Evet, tutup da Genealogy of the Holy War'dan Three Houses'a kadar aklınıza gelebilecek neredeyse her oyundan ana kahramanları burada göreceğiz ama bu basit bir "ağzımıza bal çalma" anı olmaktan öte yeni ana karakterimiz Alear'ı ve hikâyeyi daha öne çıkartmak için bir araç olacak gibi.

Yani en azından öyle olmasını umuyorum. Three Houses'ın tadı damağımda kalmışken ağzımdaki o nefis tat hiç bozulsun istemem zira. ■ **CAN**

Ne Zaman Geliyor? 20 Ocak 2023

Ne Zaman Geliyor? 2023'ün ikinci yarısı

EIYUDEN CHRONICLE: HUNDRED HEROES



Sayısız JRYO bitirmiş ve halen daha da bitirmeye devam eden biri olarak *Suikoden*'in oyun tarihinin en kıymeti bilinmemiş serilerinden biri olduğuna inanıyorum. Hele ki *Suikoden 2* gibi olağanüstü bir oyunun olağanüstü satış rakamları yakalayamaması oyuncu alemi olarak en büyük günahlarımızdan biri. Keza ağzıyla kuş tutsa bile kimseye yaranamayan seri 10 yıl önce oyunculara veda etti fakat *Eiyuden Chronicle* ile ismen olmasa da cismen geri dönüyor. Ve ben heyecandan yerimde duramıyorum.

Eiyuden Chronicle için *Suikoden*'in başka bir bedende vücut bulmuş hali de diyebiliriz. Keza yapımcı ekipte yer alan Yoshitaka Murayama, Junko Kawano ve Osamu Komuta bizzat *Suikoden* serisini yaratıp şekillendiren insanlar aslında. O yüzden bir ruhani devam oyunu değil de direkt bir devam oyunu gelecekmişçesine heyecanlıyım.

Peki neleri mi özledim? 100'den fazla oynanabilir karakter arasından kendi ekibimi kurmayı özledim. Ordularla meydan muharebeleri yapmayı özledim. Kendi kalemi kurmayı, yoldaşlarımı orada toplamayı özledim. Sayısız yan oyunu oynamayı özledim. Birebir düellolar, unite attack'lar, küçük seçimler yapmayı özledim. Sizin anlayacağınız özledim de özledim yani.

Suikoden I & II HD Remaster'ın da gelişiyle birlikte hem benim gibi Suikoden hayranları hem de klasik JRYO'cular için dört dörtlük bir yıl olacak 2023. Büyük hissediyorum. ■ **EMRE**

SILENT HILL 2 REMAKE



Konami'nin yakın dönemde aldığı facia kararlar ve Pachinko açılımı olmasaydı Silent Hill 2'nin remake'inin yapılmasına kızabilirdim fakat şu durumda öpüp başıma koymak istiyorum. Keza Konami günahlarına tövbe etmiş gibi duruyor ve kendi elleriyle gömdüğü ünlü serilerini dirilterek (*Silent Hill, Suikoden, Castlevania, Go Getsu Fuuma*, vs) ait olduğu yere geri dönmek istiyor belli ki.

Ben de dahil çoğu oyuncu için serinin en iyisi olarak gösterilen *Silent Hill 2*'ye remake yapmak heyecan verici dursa da aslında hayli riskli bir iş. Zira yaptığı her şeyi doğru yapan bir oyunu daha da iyi hale getirebilmek pek de kolay olmasa gerek. Aksi yönde teperse klasiğin hayranlarının gazabı üstünüzde olacaktır çünkü.

Remake *Resident Evil 4*'e benzer şekilde oynanışı omuz üstü kamerasına taşıyor ve bu sayede artık hantal diyebileceğimiz savaş sistemini geliştirmeyi hedefliyor. Tabii klasik survival – horror oyunlarının getirdiği çaresizlik hissiyatının en büyük sebeplerinden biri de bu hantal kontrollerdi aslında. Hatırlarsanız 5. oyun da serinin aksiyon yönünü geliştirmeye odaklanmış ve Konami'nin elinde patlamıştı maalesef.

Öte yandan günümüz teknolojisinin getirdiği görsel yenilikler doğru kullanıldığı takdirde oyunun eşsiz atmosferini muazzam bir seviyeye taşıyacaktır. Akira Yamaoka da klasik parçaları elden mi geçirecek yoksa yeni besteler mi yapacak orası henüz belli olmasa da her iki ihtimal de fazlasıyla heyecan verici. Özetle serinin artık hayli eskimiş ilk oyununun remake'e daha çok ihtiyacı olduğunu düşünsem de türün gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden birinin daha da iyi bir hale gelmesi ihtimali bile en huzursuz rüyalarımda Silent Hill'i görmeme yetiyor de artıyor bile… ■ **EMRE**



Ne Zaman Geliyor? 2023'ün ikinci yarısı



REDFALL

Ne Zaman Geliyor? 2023, ama kesin bir tarih yok.

Deathloop'la istediği başarıyı tam da yakalayamayan Arkane Stüdyosu bundan sonra ne yapacak diye beklerken karşımıza çıkan *Redfall* ne yalan söyleyeyim çoğumuzun dudak bükmesine yol açmıştı. Zira ilk bakışta benzerleri sıklıkla karşımıza çıkan dört kişilik co-op bir aksiyon oyunu vardı karşımızda. Tabii sonradan oyunun tek kişilik de oynanabileceği, açık dünya yapısı sunacağı gibi lezzetli bilgiler de elimize ulaştı. Vampir teması (ki Salem's Lot ve I Am Legend esintileri güzel), hikâyeye bir tık daha önem verecek olması, prosedürel yaratılan zindanlar, psişik güçlerin kullanımı ve özenli bir combat hissi *Redfall*'ı daha bir beklenesi kılıyor benzerlerinden. Ölümüne grind kastırmayacağını umuyorum ben kendi adıma, çünkü bu tür oyunların laneti olan "Öyküyü bitirdin hadi baştan daha zorda oyna" mantığı hem açık dünya hem de demin bahsettiğim ödülleri de bir hayli iştah açıcı duran rastgele zindanlar ile bir hayli kırılacak gibi duruyor. Arkane'nin her zamanki başarılı sanat tasarımı da gözlerimize bayram ettirecektir yine.

Öyle deli gibi beklememekle beraber *Redfall*'ın başımıza musallat olan 4 kişilik co-op belasına taze bir soluk getireceğine ve belki de türü yeniden şekillendireceğine benim inancım tam. Dergide bunu en çok Onur bekliyor bu arada ve ona sorduğumda yanıtı net oldu: "İçinde vampir var!". ■ **EREN E.**

Ne Zaman Geliyor? 2023

STAR WARS JEDI: SURVIVOR

Fallen Order her ne kadar beni "Yahu bu Star Wars oyunları KOTOR gibi muhteşem yazılmış hikâyeler gördü, bu ne? Kyle Katarn gibi müthiş karakterler gördü, düz adam Cal kim?" diye dertlendirdiyse de, "O kadar yıl geçti, hâlâ Jedi Knight 2-3 gibi ışın kılıcı kullanma hissiyatını veren bir oyun gelmedi be!" atarımı da silip geçmiş, hakikaten hem teknik derinliği olan hem de insana hakikaten ışın kılıcı kullanan bir Jedi gibi hissettiren müthiş bir oynanış sunmuştu. Gezegenler şahaneydi, düşmanlar çeşitliydi... Hem soulslike türünün en başarılı temsilcilerindendi hem de çürümeye yüz tutmuş Star Wars damarıma pansuman yapmıştı.

Onun finalinin beş yıl sonrasındayız. Spoiler vermeyeyim de ilk oyunun başında aman kimseye bulaşmayayım derdinde olan Cal, İmparatorluk'un kendisine diş bilemesine neden olacak bazı şeyler yapmıştı. Hikâye detayları belirsiz şu an ama fragmanının ve oyunun adındaki Survivor'ın da belli ettiği üzere ismiyle cismiyle aranan bir adam olacak Cal. Hayatta kalmaktan fazlasını yapacak mı? Sanmıyorum, genel lore'a etki ettirmiyorlar Respawn'dakileri Star Wars'un karar mercileri anladığım kadarıyla. *(Adamlar Fortress Inquisitorius kattı lore'a, Obi-Wan dizisinde bile gördük. Daha n'apsın?! Hoş, biraz retconladılar gibi bazı kısımlarını da ama…-Can)* sandığım bir şey varsa taş gibi ışın kılıcı aksiyonunun daha da gelişerek geri geleceğidir. Respawn falsosuz stüdyolardan, güvenmemek için bir sebep yok. ■ **ÖMER**



ŞİMŞEK GİBİ ÇAKACAKLAR

STREET FIGHTER 6

Ne Zaman Geliyor? Resmî bir tarih yok ama 2023'ün ilk yarısı olası gözüküyor.

Vallahi önümüzdeki yıl içine girip de çıkmak istemediğim bir oyun varsa o da SF6'dır arkadaşlar. Dayak, dayak, dayak atmak istiyorum. Oyunun katılma şansı bulduğum kapalı beta izlenimlerini zaten geçen ay genişçe paylaşmıştım ve çoğunlukla da olumlu olan bu izlenimlerim ana oyundan olan beklentimi de yükseltti haliyle. Dolu dolu içerikle gelecek oyunun özellikle büyükçe bir şehirde geçecek olan kısmı iştah kabartırken karşılıklı dövüşün kitabını baştan yazacak olan Fighting Hub'da da epey bir vakit geçireceğiz gibi duruyor.

Dayak tutkunları tekme tokada doyacak yani ondan şüpheniz olmasın. Muazzam güzellikte görseller, sağlam bir netcode, sıkı kontroller ve gaz müzikler de Street Fighter 6'yı hararetle beklememiz adına diğer güzellikler olarak karşımızda olacaklar. **-Eren E.**

MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Ne Zaman Geliyor? 2023 dışında net bir şey yok hala.

Şu anda PS5'imi hâlâ elimde tutuyor olmamın belki de en büyük sebebi Insomniac. Ben bu adamların oyunlarını PS1'deki Spyro'lardan bu yana oynuyorum ve her seferinde çok tatmin olmuş bir şekilde ayrılıyorum oyunlarından. Spider-Man de en sevdiğim süper kahramanlardan biri olunca ister istemez insan aşırı bir şekilde mutlu oluyor. PS4'teki (ve artık PC'deki) ilk oyun beni PS2'de Spider-Man 2 oynadığım günlere götürüp durdu beni.

E haliyle de yeni oyun için heyecanlıyım. Hâlâ "Yapıyoruz işte bakın" fragmanı dışında pek bir bilgiye sahip değiliz ama Miles'la Peter'ın beraber olması, üstüne bir de Venom'u ucundan göstermeleri "Acaba Co-Op olur mu?", "Venom güçleri alır mıyız?", "Miles ve Peter'la aynı anda oynayacağımız bölümler koyarlar mı?" gibi bolca soruyu beraberinde getirdi benim için. Bir de Wolverine oyunu yapıyor bunlar… Insomniac kendi Marvel Evreni'ni kurmanın peşinde sanırım... ■ **SABRİ**





HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Bekledim de gelmedin, söyle hiç mi beni sevmedin? Halbuki ben seni çok sevdim be Hollow Knight. Metroidvania türüne damga vuran mekaniklerini, kurgu yeraltı krallığı Hallownest'i, kılıç yerine kullandığımız çiviyi, birbirinden renkli böcek ve yeraltı canlılarını, haritacı Cornifer'i, muskaları, Dirtmouth kasabasını, rüya diyarını… Hepsini de çok sevdim. O yüzden artık bu evrene dönmek için iyiden iyiye sabırsızlanıyorum ya zaten.

E hadi artık sal şu Silksong'u be Team Cherry. Hornet rolünde bir kez daha yeraltını dolaşalım, 165'ten fazla yeni düşmanla haşır neşir olalım, yeni görev sistemi sayesinde NPC'lerin bizden istediklerini yapalım, yeni craft sistemiyle silahlar ve tuzaklar üretelim. Yetti valla bu kadar beklediğimiz. ■ **ESER**

Ne Zaman Geliyor? Xbox Showcase'te "12 ay içerisinde çıkmış olacak oyunlar" arasında gösterildiğinden 12 Haziran 2023'ten önce bir ara.



FORSPOKEN

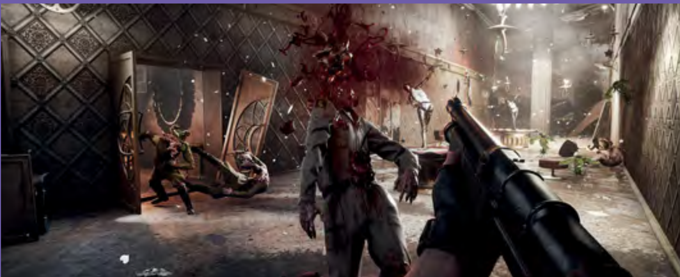
İlk duyurulduğundan bu yana tuhaf bir şekilde heyecanlı olduğum Forspoken, artık son ertelenmesinin ardından bizlerle 2023'te ilk buluşacak oyunlardan biri olmaya hazırlanıyor. Evet, her videoda bir performans problemi, sonrasında da biraz downgrade görüyoruz ama bu oyun için heyecanım hâlâ yerinde dürüst olayım. En azından bir demo oynayana kadar yerinde. Oyunun ne zaman oynanışı görsem sürekli kafamda "Hayalimdeki Avatar (son hava bükücü olan) oyununa en yakın şey bu" düşüncesi geçiyor çünkü. Frey'in hareket seti, animasyonları, dövüşleri bayağı eğlenceli görünüyor.

Bu kadar ertelemeden sonra artık oyunun problemlerinin büyüüüük bir kısmının elendiğini düşünmek istiyorum artık. Yani "Yılın Oyunu" adayı olması bir hayli zor olan 2023'te çıkıyor oluşu, bir de 2023'ün başında çıkıyor oluşu insanların büyük ihtimalle unutmasına sebep olacak ama… Ben yine de oyunun "hypeman"i rolümü korumaya devam edeyim. ■ **SABRİ**

Ne Zaman Geliyor? 24 Ocak 2023

ATOMIC HEART

Ne Zaman Geliyor? 21 Şubat 2023



Her çıkan yeni fragmanında "Bu nasıl bir deli oyun?" dedirten Atomic Heart pek çok ertelemenin sonunda nihayet şubat ayında çıkıyor ve şimdiye kadar yarattığı heyecan dalgası da azımsanacak gibi değil. Rus yapımı olan oyun Ruslara has o özel absürtlükten bolca nasiplenmenin yanı sıra farklı farklı mekanlar, silahlar ve düşmanlarla çılgınlığın sınırlarında geziyor gibi.

Nicedir böyle safkan ve yaratıcı bir FPS oyunu göremiyorduk ki Atomic Heart tam da bu özlemi dindirecek bir işe benziyor uzaktan. Şahsen bu tarz distopyaların hayranı biri olarak oyunun deli işi aksiyonu yanında öykü anlamında da ne sunacağını merakla beklemekteyim çok da yükselmeden, sonuçta bol kesiş için buradayız ve Atomic Heart da bunu fazlasıyla tabağımıza boca edecek gibi. ■ **EREN E.**



ALONE IN THE DARK

Sen git koca bir türü yarat, sonra zamanla çoluğun çocuğun maskarası ol. O Illumination oyunu, sinema filmleri falan neydi abi öyle ya? Neyse ki yeni remake bu makus talihi tersine çevirmek için geliyor. Ve dördüncü oyun The New Nightmare'dan bu yana ben hâlâ kendisine dair umudumu kaybetmedim.

Genelde remake'leri çok destekleyen bir adam olmasam da ilk *Alone In The Dark*'ın remake'inin gelmesine ben bile seviniyorum. Artık oynanamayacak kadar eskimişti çünkü. Hatta bu oyun başarılı olup tüm seriyi elden geçirseler bile hayır demem. Korkmak istiyorum, çaresiz hissetmek istiyorum. Çocukken gece lambası takmadan uyuyamadığım gibi karanlıkta tek başımaymışçasına hissetmek istiyorum… ■ **EMRE**

Ne Zaman Geliyor? 2023'ün ikinci yarısı



BLACK MYTH: WUKONG

Ne Zaman Geliyor? 2023 demişler ama onun dışında tam bir tarih vermekten kaçınıyorlar.

Sizi bilmem ama ben Maymun Kral'ın hikayesini bir de Souls-like gözüyle oynamak için can atıyorum. Ben bu Batı'ya Yolculuk hikayesini ilk Unruly Heroes ile öğrenmiş, hakkında araştırma yapıp detaylarını okuyunca da hayran kalmıştım. Şimdi kendinizi benim yerime koyun. Bir yanda hastası olduğum bir oyun türü, diğer yanda son derece ilgimi çeken bir mitolojik hikâye.

Sun Wukong yani Maymun Kral'dan esinlenen "Mukadder Olan" ile oynayacağımız oyunda kimi zaman uçan bir böceğe veya farklı bir yaratığa da dönüşebileceğiz ya, ilk fragmanı izledikten itibaren bu yeni oynanış mekaniklerinin Souls-like türüne ne gibi katkılar yapacağını çok merak ediyorum. Çok beklemesek bari. ■ **ESER**

ASSASSIN'S CREED: MIRAGE

Ne Zaman Geliyor? 2023 yazı. (Ağustos iddiaları var fakat henüz doğrulanmadı)

Assassin's Creed'in reklam ve pazarlama ekibini gerçekten tebrik etmek lazım. Nitekim Valhalla'dan aradığımı büyük ölçüde bulamadığımı, AC serisiyle bağımı gözden geçirmeye başladığımı söylerken kendimi gene bir Assassin's Creed oyununa heyecanlanırken buldum. Bu sefer Ubisoft'un iddiası, seriye ekledikleri özellikleri bölüp, daha özelleşmiş oyunlar yapacakları. Mirage da bu projenin daha suikastçılık oyun mekanikleri üzerine yoğunlaşmış kısmını oluşturuyor.

Mirage, Basim'in gençlik yıllarını, Brotherhood'a kabul edilişini ve büyük ihtimalle kafasının içindeki Isu'yla ilk karşılaşmalarını konu alıyor olacak. İlk Assasin's Creed oyununu andıran fakat daha modern bir yapıda olacak olan Mirage'ı, biz Orijinal AC'ciler merakla bekliyoruz. *(Biz dediği bir Gülhis bir de ben işte -Can*

■ **GÜLHİS**





FINAL FANTASY VII: REBIRTH

Ne Zaman Geliyor? 2023 kışı.

Dürüst olacağım, Square Enix'in Final Fantasy VII'nin sütünü sağmasından bıkalı gerçekten uzun bir süre oluyor. Ama acayip saçma bir şekilde, üstüne bir de favori Final Fantasy oyunum olmamasına rağmen, her seferinde şu yeniden yapım için bir heyecan duyuyorum. İlk kısmın hikâyeyi farklı ele alışı ve genel olarak bu üçlemenin nasıl devam edip biteceği gerçekten, anlamsız bir şekilde merak uyandırıyor bende.

Net bir çıkış tarihi olmasa da Rebirth'ün 2023 kış döneminde geleceği ve hikâyenin Intergrade'in kaldığı yerden devam edeceği, Zack'i (umarım) bolca göreceğimiz bir "gelişme" oyunu olacağını biliyoruz şimdilik. Ha bir de artık PS4'e gelmeyeceğini de biliyoruz, gerçi Intergrade'in PS4'e gelmemesiyle çoktan bu sorunun cevabı belliydi ama belirtmekte yine de fayda var. Umarım bu yeni FF VII anlatımının sonunu görebilmek için PS6'yı beklememiz gerekmez… ■ **SABRİ**



TEKKEN 8

Öyle görünüyor ki dövüş oyunu tutkunları önümüzdeki yıl güzel yiyecekler" bana pek anlamlı gelmedi, "güzel dayak yiyecekler. Zira bir diğer uzun soluklu seri Tekken'in yeni oyunu da yüksek ihtimal 2023'te çıkacak. The Game Awards ödül töreninde belki de bir tarih ya da beklememiz gereken bir aralık açıklanacak. Ha niye bekliyoruma gelirsek bir kere görsellik muhteşem duruyor, her vuruşu dibine kadar hissedeceğimiz animasyonlar, atmosferik detaylar ve ortamlar şahane. E öyküyü zaten yıllardır takip ediyoruz ve uzun zamandır beklenen Kazuya ve Jin kapışmasını nihayet göreceğiz oyunda. Her türlü epik bir karşılaşmaya sahne olacak bu olay için bile oyun beklenebilecekken henüz detay verilmeyen yeni sinematik dövüş sistemi de merak uyandırıyor. Muhtemelen sene sonuna doğru çıkacak oyun hem seriyi takip edenlerin hem de dövüş oyunu severlerin radarına acil girsin, çarşı fena karışacak çünkü. ■ **EREN E.**

Ne Zaman Geliyor? Çok yüksek ihtimalle 2023 diyorlar….

Ne Zaman Geliyor? 28 Şubat 2023

DESTINY 2: LIGHTFALL

Yeni bir yıl, yine bir Destiny 2 ek paketi… Ama bu sefer artık hikâyenin doruk noktasına varmaya çok yakın olduğumuz için eğer aktif bir Destiny oyuncusuysanız heyecan duymamak imkânsız. Taaa oyunun başından beri süregelen "Işık" ve "Karanlık" çatışmasının nihayete ulaşmasını ya da en azından zirveye ulaşmasını bekliyoruz bu ek pakette.

İsmi de "Lightfall" olunca bizim açımızdan durum pek parlak durmuyor tabii durumlar. Ama yepyeni bir Darkness gücü, Destiny'de daha önce pek görmediğimiz bir şehir içi yeni bölge, yıllardır yalvara yakara Bungie'den istediğimiz oyun içi grup kurmaca özellikleri falan derken heyecan duymak için fazlasıyla sebep var.

Ha bu arada Işık ve Karanlık'ın hikâyesinin sonu falan diyoruz ama Destiny'nin hız kesmeye niyeti yok. Artık ne şekilde olacaksa, bu hikâye bittikten sonra da yeni hikâyelerle devam etmeye niyetleri olduğunu biliyoruz hiç olmazsa. Her hâlükârda önümüzdeki sene Destiny 2, oyuncularının gönlünü hoş tutacak gibi duruyor. ■ **CAN**

ALAN WAKE 2

Aslında bu oyun hakkında neredeyse hiçbir şey bilmiyoruz. Evet, Control'un AWE DLC'sinde Alan'ın ilk oyundan beri neler yaptığını (yazdığını demek daha doğru olur sanırım) öğrendik. Fakat hem Control hem Alan Wake dünyası bizim alıştığımız mantıkla çalışmadığı için Alan Wake 2'nin hangi yöne doğru gideceğini kestirmek mümkün değil.

Remedy de ağzını oldukça sıkı tutuyor. Şimdiye kadar söyledikleri iki şey var: Oyun aksiyondan ziyade hayatta kalma / korku türünde olacak ve Alan Wake'in kişiliğini konu alacak. Yayınlanan kısa video da gayet ürkütücü ve oldukça karanlık bir atmosfere sahip. Ek olarak videoda Bright Falls'un ve Alan'ın yanı sıra New York'tan da bir sahne görüyoruz. Control ile kesişeceği için yolumuzun The Oldest House'a düşeceğini tahmin edebiliriz.

Geçtiğimiz yaz bir demo gösterme planları vardı, fakat cilalı ve gösterdikten sonra kullanmayacakları bir demoya kaynak harcamak istememişler. ■ **ANTON**



Ne Zaman Geliyor? Net bir tarih vermeseler de 2023'e yetiştirmeye kararlı gözüküyorlar.



RÜZGARA KARŞI İŞEYENLER

2023'te merakla beklediğimiz oyunların yanı sıra bir de akıbeti ne olacak merak ettiğimiz, o kadar da çok inanılmaz merakla beklemediğimiz oyunlar var ki, onlardan bahsetme acısı—aman görevi bana düştü.

Listenin başında maalesef Skull & Bones var. Hatırlarsanız ben Gamescom'da bir miktar oyun içi görüntü izlemiş, "Eğer oyun böyle çıkacaksa ben varım, hatta heyecanlıyım," demiştim. Gelin görün ki kapalı test döneminden sızan bilgiler hiç iç açıcı değildi ve sonrasında da Skull & Bones ertelendi zaten. Şimdi de heyecanlanmakta zorlanıyorum

Soru işaretleriyle bezeli bir diğer oyun ise Square Enix'in inatla devam ettirdiği NFT projesi Symbiogenesis. Herkesin NFT'den kaçmaya çalıştığı, hype'ın tamamen bittiği şu dönemde inatla NFT oyunu çıkarmaya çalışmaları başlı başına bir dert zaten. Yeni bir seri olması planlanan bu oyunda ipuçlarını toplayarak bir gizemi açığa çıkaracağız ve bir de dijital sanat parçaları toplayacağız. Bu ikisi neden bağlantılı ya da bu oyunda NFT'lerin görevi ne? Bu kısımlar hâlâ muamma.

Siz bu satırları okurken Dead Island 2'nin kısa fragmanı ya çıkmış ya çıkmak üzere olacak ama bana Can, ona da Eser söylememiş olsa ben böyle bir oyun olduğunu bile hatırlamayacaktım vallahi. Ertelenme cehenneminden bir türlü çıkamayan zombi oyunumuz çıkmadan ölmese, dijital raflarda yerini zombi olarak almasa bari… ■ **GÜLHİS**

BU AY NE OLDU?

Şaka gibi değil mi, bir yılın daha sonuna geldik resmen. Şöyle geriye dönüp bakınca hiç fena bir yıl olmadı, yani sürekli şikâyet ederek ömür geçmez zaten, o yüzden biraz da iyimser yaklaşmak lazım olaylara. Sürüsüne bereket oyun oynadık, indirim dönemlerinde backlog'larımızı tıka basa doldurduk. Bugün oyun dünyasına atom bombası düşse hayatımızın sonuna kadar oynayacak kadar oyun sahibiyiz çoğumuz. Nesinden şikayetçi olalım? ■ **ESER**

KASIM **1**



Tesla var ya Tesla. Hani Elon Musk Tesla. Araçlara oyun eklemek istiyorlar ya hani. Dünyanın en zengin şımarıklarından Musk, Sam Barlow'a Her Story'i Tesla'ya eklemek için ne kadar para önermiş biliyor musunuz? Tam tamına hiç lira, sıfır, nada. "Farkındalıkla yetin, seni ünlü yapacağız" demiş yani. Sam Barlow Tesla'ya kalmış? Hiç sanmam.

KASIM **2**



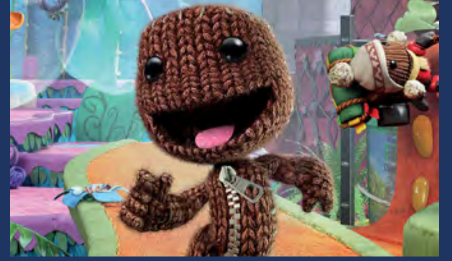
300 milyon dolara Square Enix'in Batı stüdyolarını satın alan Embracer Group, Hitman Go, Lara Croft Go ve Deus Ex Go gibi hit mobil oyunların geliştiricisi Square Enix Montreal'i Onoma'ya dönüştürmüştü. Bunun üzerinden bir ay bile geçmemişti ki Onoma ekibi toplantıya çağrıldı ve kepenklerinin indirildiği haberi verildi. Embracer sadece PC ve konsol oyunlarına odaklanmak istiyormuş. E o zaman stüdyoyu neden satın aldınız, neden isimiyle oynadınız? Pahalı bir hobi bu.

KASIM **5**



Avatar 2.9 milyar, Avengers 2.8 milyar dolar gişe yaparak tüm zamanların en büyük hasılatları listesinde ilk iki sıradalar. Biri 2009, biri 2019 vizyonlu. Peki bunu neden söyledim? Call of Duty: Modern Warfare 2, sadece 10 günde 1 milyar dolar hasılatı geride bıraktı. Yani bu dev filmlerin üçte biri bir hasılata ulaşması iki hafta bile sürmedi. Bu da Call of Duty'nin eğlence sektörünün oyun tarafındaki en büyük ismi olduğunu apaçık bir kanıtı değil mi sizce de?

KASIM **1**



Aya resmen hızlı başlamışız yalnız, 1 Kasım tarihlilerden üç tane güzel haber elememe rağmen bunu es geçmeye gönlüm el vermedi. PlayStation oyunları teker teker PC'ye geliyor malum, heyecanla bekleniyorlar falan. Mesela God of War 74 bin eş zamanlı oyuncuya ulaşmıştı Steam'de, Spider-Man 66 bin. Ama daha yeni çıkan Sackboy 610'da kalıverdi. Rakam hatası yok, gerçekten de üç hane görüyorsunuz orada. Bu durum Sony'nin oyunlarda seçici olmasına neden olursa PC oyuncuları olarak çok şey kaybederiz, benden söylemesi.

KASIM **4**



Hideo Kojima kendinden bahsettirmeyi seviyor. Duyuracak somut bir şeyi olmasa bile bir şey duyuracağını duyurmaktan ve hype yaratmaktan hoşlanıyor. Yine de tabii ki kendisi bu sektörün en büyük ve yaratıcı isimlerinden de biri. Ve bu münzevi kişilik Kojima Studios'un satın alınacağı iddialarına noktayı koydu: "Stüdyom ben yaşadığım sürece bağımsız kalacak" Sanki bu sözden dönmesi çok temiz bir teklife bakar, ne dersiniz?



KASIM 9

Electronic Arts, Codemasters'ı satın alınca Slightly Mad Studios'un Project Cars serisine de sahip olmuş oldu. Ancak EA bu seriyi sürdürmemeye karar verdi ve yeni yatırımları tamamen durdurdu. Slighlty Mad Studios'un kurucusu Ian Bell durumu "EA yine bildiğiniz EA" diyerek olayı nefis biçimde özetledi. EA için her şey hesap tablolarındaki birkaç sayıdan ibaret.



KASIM 10



Dünya Kupası yıllarında bir gelenek var, o yılın FIFA oyununda Dünya Kupası simüle ediliyor ve kupayı kimin kazanacağı ortaya çıkıyor. "Ortaya çıkıyor" dedim çünkü EA 2010 yılında İspanya, 2014 yılında Almanya ve 2018 yılında Fransa tahminlerini yapmış ve üçü de tutmuştu. Bu seneki Dünya Kupası'nda ise Arjantin ve Brezilya final oynayacak ve Arjantin 1-0 kazanacakmış. Görelim bakalım, az bir şey kaldı zaten.

KASIM 11



Remedy, Control'ün devam oyunu olacak Control 2'yi resmen duyurdu. Codename Heron PS4 ve Xbox One konsollarını es geçecek ve sadece PC ve yeni nesli sevindirecek. Henüz konsept aşamasında olan oyun Northlight motorunu kullanacak. Bakalım Control 2 de Control gibi hakkı yenen oyunlardan biri mi olacak?

KASIM 17

Artık çıkacağını unuttuğumuz oyunlardan biri olan Dead Island 2 bir kez daha ertelendi. Şu komediye bakar mısınız, 2014 yılında duyurulup 2015 yılında çıkacağı açıklanan bir oyun bu. Aradan 7 sene geçmiş, bir arpa boyu yol gidilememiş anlayacağınız. Şimdiki çıkış tarihi, yerseniz, 28 Nisan 2023. Bir sonraki çıkış tarihi 30 Kasım 2023. Sonraki çıkış tarihi ise 8 Mart 2024. Seçin birini.

KASIM 18

Sonic the Hedgehog'un yaratıcılarından biri olan, Balan Wonderworld'ün yönetmeni Yuki Naja içeriden bilgi ticareti şüphesiyle tutuklandı. İddialara göre Naka'nın da aralarında bulunduğu üç Square Enix çalışanı mobil Dragon Quest yan oyunu duyurulmadan önce, o oyunu geliştirecek firmanın hisselerini satın almışlar. Duyurudan sonra ok gibi fırlayan hisse fiyatı sayesinde de köşeyi dönmüşler. Köşeyi dönünce bir cezaevi var ya, oraya kadar dönmüşler işte.



KASIM 29



Bohemia Interactive, Arma 3 ile hazırlanan savaş görüntülerinin sağda solda (ve bizim bazı TV kanallarında) gerçek savaşmış gibi paylaşılmasından rahatsız olduklarını açıklayarak "görüntü çok düşük çözünürlüklüyse, sadece gece görüntüsü varsa, insanlar pek hareket etmiyorsa şüphelenin" diyor. Jelibonculara duyurulur.

KASIM 22

Ubisoft oyunları Steam'e geri dönmeye başladı. Bu süreç Assassin's Creed Valhalla ile başladı, Anno 1800 ve Roller Champions'la devam edecek. Steam'de adeta bir kürkçü dükkânı, bir umut terk edip kendi evinde yaşamaya çalışan herkes tıpış tıpış geri dönüyor. Acaba sırada hangi stüdyo var?

WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT RÖPORTAJI

Siz bu satırları okurken çıkışını yapmış olacak olan World of Warcraft: Dragonflight'ın Yardımcı Sanat Yönetmeni Tina Wang ve Kıdemli Oyun Tasarımcısı Jake Miller'la keyifli bir röportaj gerçekleştirme fırsatı bulduk. İkisinin de ilgili olduğu alanlar itibariyle sorularımız da daha çok bölge tasarımı ve adalarda ejderha sırtında süzülmemizi sağlayan Dragonriding üzerine yoğunlaştı tabii.

Can: Azeroth'ta birçok farklı biyom gördük, hatta ötesinde başka gezegenlere ve düzlemlere bile ayak bastık. Dragon Isles'ı şimdiye kadar gördüğümüz yerlerden farklı kılan nedir? Nelerden ilham aldınız tasarlarken?

Tina: Dragon Isles'ı tasarlamaya girişirken buranın bir ada olduğunu biliyorduk ama bir yandan Warcraft'a dair bütün tasarımlarımızda olduğu gibi sınırları zorlamak, farklı bir nokta yakalamak da amacımızdı. Mesela ilk ziyaret ettiğiniz Waking Shores'taki kanyonları ele alalım. Genelde kanyonlar çorak bölgelerle ilişkilendirilir ama biz bu fikri alıp canlı, zengin yeşilliklerin ortasına yerleştirdik. Tam bitişiğindeki volkanik bölgelerle bir araya gelince tatlı bir zıtlık hissi oluşturdu. Tam da kırmızı ve siyah ejder sürülerinin mücadelesini yansıtır gibi. Tasarımın büyük bir kısmı bu şekilde, dünyaya ait bir anlatı yaratmaktan geliyor ancak tabii bir kısmı da gerçek dünyadan besleniyor. Kaliforniya'da kocaman, nefis kızılçamlarımız var mesela, bazen Grizzly Hills hissiyatı veriyor hatta. Azure Span bölgesini tasarlarken de etrafımızdaki bu zengin, canlı açık alanları World of Warcraft'ın fantastik manzaralarıyla birleştirdik. Tabii WoW'un saf fantastik büyüsünü zerk ettiğimiz bütün bu biyomlar bir amaca hizmet etmeli; burada da ejder sürülerinin özünü yansıtmaya çalıştık. Her birinin farklı bir bölgede merkez üssü var.

Can: Bu biraz ikinci sorumu da cevapladı aslında. "Hadi şuraya da karlı bir mekân yapalım!" mı diyorsunuz yoksa hikâyenin gereklerini göz önüne alarak "Böyle bir şeylere ihtiyacımız var" diye mi karar veriyorsunuz diye soracaktım.

Tina: İkisinin bir karışımını yapıyoruz aslında. Bazen ne yapmak istediğimizle kesişen belli hedeflerimiz oluyor, mesela Azure Span'deki ormanın bir kısmında, çürümeden etkilenmemiş bazı gnoll'lar bulacaksınız. Bölge için attığımız temellerden yola çıkarak olan biteni, detaylarını şekillendiriyoruz, böylece organik olarak gelişiyor.

Can: Ek paket öncesi yamanın gelişiyle Raszageth'le tanışma fırsatı bulduk ve onun gibi başka primal ejderhalar olduğunu da biliyoruz. Hikâyede büyük rol oynayan bu ejderhaları aşina olduğumuz Aspect'lerden farklılaştırmak için nasıl bir yol izlediniz?

Tina: Çok güzel bir soru! Raszageth ve diğer primal ejderhaların tasarımının daha çok proto-ejderhaları andırdığını fark etmişsinizdir. Warcraft dünyasının hikâyesinde ejderhalar aslında elementlerden türemiş olduğu için bu ejderhaların tasarımı adlarına yakışacak şekilde daha ilkel, daha vahşi. Görünüşleri daha hırpani, zırhları sanki derilerine kaynamış gibi. Ve tabii hangi elementi temsil ediyorlarsa o elementin kaosunu yansıtan bir halleri de var. Aynı zamanda Dragon Isle'a da bağları var, bu bölgeleri tasarlarken içten içe elemental güçlerle kaynadıklarını da yansıtmaya çalıştık. Bu yüzden The Waking Shores'daki volkanik aktiviteler, Ohn'ahran Plains'de gayzerler ve hava elementiyle bağlantılı rüzgârlar, fırtınalar gibi elementlerle bağlantılı şeyler göreceksiniz bolca. Mesela şahsen çok sevdiğim bir detay olarak, Ohn'ahran Plains'de fırtına olduğunda taş sütunlara düşen yıldırımlar gibi vahşi doğa olayları elementlerin gücünün tasarımlarımızın her yanında öne çıktığını güzel bir şekilde yansıtıyor.

Can: Dracthyr'lere gelen "Visage" yeteneği şimdiden çok popüler oldu. Teknik alt yapısı da oturmuşken bu yeteneği Worgen'lerin "Two Forms" özelliğine de taşımanız gündemde mi? Worgen oyuncularının uzun zamandır istediği bir özellikti bu malum…

Jake: Bildiğim kadarıyla bu konuda şu an açıklayabileceğimiz bir şey yok. Ama oyunculardan gelen geri bildirimleri dinlemeye devam ediyoruz, bu konuda istek olduğunu da biliyoruz. O yüzden ileride belki bir gün…

Can: Muhtemelen cevap aynı olacak ama bununla bağlantılı olarak şunu da sormazsam içimde kalacak: Vanilladan beri Feral Druid oynuyorum ve hayvan formlarındayken zırh gösterebilmek 18 yıldır sürekli Druid oyuncularının hayallerini süslüyor. Dracthyr formundayken zırh parçalarını görebildiğimiz düşünülürse belki Druid'lerin de önü açılmış mıdır artık?

Tina: Ben de Druid oynuyorum, o yüzden benim de hoşuma giderdi doğrusu. Ama bu daha önce üzerine konuştuğumuz bir şey değil. Sonuçta bir kedi, insana göre farklı bir anatomiye sahip ve kediye omuzluk eklemek insansı bir karaktere omuzluk eklemekten farklı. Bununla birlikte bence fikir olarak güzel, benim hoşuma gitti çok.

Can: Bu ek paketin teması ejderhalar olduğundan etrafta çok fazla "ejderhamsı" canlı göreceğiz haliyle. Her bölge için farklı canlılar yaratmaya çalışmak zor oldu mu? Böyle "Burası da çok ejderha oldu, farklı bir şeyler lazım" gibi bir durumla karşılaştınız mı hiç?

Tina: Yo, o tarz bir durumla karşılaşmadık. Bölgelere ve mekân tasarımlarına yaklaştığımız gibi çeşitlilik olması için uğraştık. Ama muhtemelen yarattığımız çoğu yeni canlıda biraz "ejderhalık" fark edeceksinizdir yine. Kendi aramızda da "Her hayvanın bir ejderha varyantını yapalım!" diye şakasını yaptık bol bol. Ama kendimizi sadece bununla sınırlandırmadık. Az önce de bahsettiğim üzere bu ek pakette elementler çok büyük bir tema bizim için, o yüzden yeni elemental yaratıklardan da bolca göreceksiniz. Su samuru, ördek gibi daha önce görmediğimiz bazı yeni canlılarımız da var. Bir yandan eski ama güncellemeye ihtiyaç duyan canlılara da el attık.



Can: Evet, özellikle ördekler ilk duyuru videosundan itibaren oyuncuların gözdesi oldu bile.

Bu arada oyuncuların gözdesi olmak demişken, kendi ejderha bineklerimizi yarattığımız ve sürdüğümüz Dragonriding de yeni popüler özelliklerden. WoW'un artık farklı ve taze bir binek sistemine gerçekten ihtiyacı vardı. Peki Dragonriding'i Dragonflight'ın ötesine taşımayı planlıyor musunuz? WoW'un uçan binek sisteminin yerini alır mı ileride bir gün?

Jake: İşin Dragon Isles tarafında kafamızdaki soru en başından "Bu kocaman adayı daha iyi gezmek için ne yapabiliriz?"di. Öne çıkan tema ejderhalar olunca da oyuncunun bir ejderhayla partnerlik kurmasının ilginç olacağını düşündük. Bunu gerçekleştirmek için mekanik olarak nasıl adımlar atmamız gerektiğini hesapladık. Bir sürü prototip ve denemenin ardından, alfayı oynadıysanız sizin de görmüş olacağınız gibi bir uçurumdan atlayıp yer çekiminin etkisiyle düşerken rüzgârı ejderhanın kanatlarının altına alarak uçtuğunuz ve ivme kazandığınız bu modelde karar kıldık. Sizin de dediğiniz gibi hem oyuncular hem de biz bu özellik için fazlasıyla heyecanlıyız.

Dragonriding için odağımıza gelirsek, şu an için bütün ilgimiz Dracthyr'lerin "Soar" yeteneği ve Dragon Isles'ta gerçekleştirebileceğiniz uçma mekanikleri üzerinde. Oyuncuların her türlü isteğini yakından takip ediyoruz ama…

Can: Oyuncuların geri bildirimlerine göre ilerisi için kapıyı açık bırakıyorsunuz yani o zaman?

Jake: Haha, yani şu an duyuracağımız bir şey yok ama umut etmek güzel tabii.

Can: Son soruma geçiyorum o zaman: WoW'un tarihi boyunca bir sürü ejderhayla karşılaştık malum. Sizin favori ejderhanız hangisiydi? Ben vanilla zamanından beri Nefarian'ın tasarımını çok beğeniyorum mesela.



Tina: Hmmm. Seçmesi zor. Sanırım oyunu yaparken de seçmekte zorlandığımız için oyunculara (Dragonriding için) 4 farklı versiyon arasından seçim şansı verdik. Herkesin favorisi farklı oluyor ne de olsa.

Jake: Kesinlikle. Hele bir de kişiselleştirme özellikleri için tonla şey ekledik. İki velocidrake yan yana gelince bile birbirinden çok daha farklı görünüyor. Bugüne kadar yaptığımız en kişiselleştirilebilir, en şekil gözüken ejderhalar bunlar oldular bence.

Can: Cevaplarınız için çok teşekkürler!

OYNADIK

DIABLO IV

BASIN DEMOSU

LILITH GERÇEKTEN DE GÜMBÜR GÜMBÜR GELİYOR...

CAN ARABACI



Yılın her çeyreğinde çıkan Geliştirme Günlükleri'ne bakınca Diablo IV'ün emin adımlarla çıkışa doğru yaklaştığını biliyorduk zaten. Ama son birkaç gündür çarklar daha da hızlı dönmeye başladı ve artık Blizzard'ın depara kalkmasa da adımlarını hızlandırdığını görebiliyoruz. Diablo IV hiç olmadığı kadar yakın. Bunun en büyük kanıtı da geçtiğimiz aylarda kapalı kapılar ardında dönen End-game betasının hemen ardından bizzat tanıklık etme şansı bulduğumuz basın demosu oldu. Ekran karşısından oynanış videosu görmek başka bir şey tabii; bizzat oynamaksa bambaşka.

Basın demosuna tahmin edeceğiniz üzere oyunun her şeyi dahil değildi, bunun yerine Blizzard'ın özellikle öne çıkartmak ve denetmek istediği şeylerden özel bir demet içeriyordu. Mesela benim muhtemelen oyun çıktığında en çok oynayacağım iki karakter olan Druid ve Necromancer seçilemiyordu, sadece Barbarian, Sorceress ve Rogue'u test edebildik.

Oldukça nefis gözüken bir karakter yaratma sekansından sonra oyunun açılış saatlerini ve Act 1'in hikâyesinin büyük bir kısmını oynadığımız kısma geldik. Bu noktada kafanızda beliren ilk soruyu cevaplayayım: "Oyun karanlık mı cidden?" Bakın, Diablo III'ten daha karanlık muhabbetlerini bir kenara atın, Diablo III'ün bahsi bile geçmez şu oyunun tonu söz konusu olunca. Hatta siz iyisi mi Diablo II'yi de kenara alın, zira ton olarak Diablo 1 ve hatta ondan bile yoğun bir gotik korku tonu yakalamışlar. "Öyle şuraya iki vücut parçası ve kan attık" karanlığı değil, gerçekten kendinizi çaresiz ve dehşete düşmüş hissettiğiniz, boyunuzdan büyük işlere kalkıştığınızı düşündüren bir karanlıktan bahsediyorum. Hikâyenin gelişiminde bu hissiyat zaten çok güçlü ancak spoiler'a girmeyeceğim bu konuda. Amma velakin, bunu aksiyonuyla öne çıkan bir oyunun oynanışına da yansıtabilmek… İşte o noktada Blizzard gerçek bir alkışı hak ediyor diye düşünüyorum.

Ha, bu demek değil ki Diablo IV üzerinize akan düşmanlara göğüs germekten köşe kapmaca oynamaya evrilmiş.



Karakterlerimiz yine gayet güçlü, yine gayet ölümcül. Ama bir yandan insan doğası gereği bir o kadar da kırılgan… İlk duyurulduğundan beri oyuna eklendiğini bildiğimiz "Evade" yani kaçınma hareketi Diablo IV'ün aksiyonunun tam merkezinde. Klavyede Space bar tuşuna atalı olan bu manevra gayet çevik ve ani şekilde canınıza okuyabilen düşmanlara karşı en büyük savunmalarınızdan birisi. Çünkü özellikle de düşman gruplarının "ağır abileri" ya da boss'lar çoğunlukla sizi 1 ya da 2 vuruşta pert edebilecek kadar güçlüler. Ee haliyle de onları yenebilmek için öncelikle hayatta kalmayı başarmanız gerekiyor, bu da sizi "rasgele tuşlara basarak düşman dövmek"ten düşmanın hareketlerini okuyup gerektiği zamanlarda kaçınmak ve açık verdikleri anda saldırmaya itiyor. İşin en tatlı kısmıysa hem yetenekler hem de eşyaların karakterlerinizi istediğiniz şekilde oynamaya imkân verecek kadar bol çeşitlilik sağlaması. Ki bu da bizi Diablo III'ün en çok eleştirilen ve Diablo IV'ün doğru bir şekilde yapmak için özellikle uğraştığı kısma getiriyor…

"Ana özelliğime en çok puan vereni giydim geçtim"

İşte artık öyle olmuyor. Diablo III'ün en büyük günahı eşya sistemini bir türlü oturtamaması, görece oturttuktan sonra bile bütün olayın "en çok özellik vereni bas geç" basitliğine çekmiş olmasıydı. İtiraf edelim ki bu sistem birçok oyuncuya yeterli gelse de işin derinine girmek isteyen, daha kompleks sistemler arayan oyuncuları tatmin etmekten çok uzaktı. Bu sefer eşya sistemi öyle işlemiyor, merak etmeyin. Tabii yine belli özelliklerinize bonus veren eşyalar buluyorsunuz. Ama bunlar hem çok daha nadir hem de… her sınıfın "en iyi" olarak sayılabilecek bir özelliği yok, çünkü Strength, Intelligence, Willpower ve Dexterity her sınıfta farklı ve önemli roller üstleniyor. Örnekle pekiştireyim, mesela Sorceress oynuyorsanız Strength doğrudan sizin "zırh" seviyenizi arttırıyor, haliyle çıtkırıldım bir karakter oynamak istemiyorsanız "Aman, STR'yi boş vereyim" diyemiyorsunuz. Barbar'a geldiğimizde STR yine zırh arttırıyor ama aynı zamanda yeteneklerinizin hasarına da yansıyor. Intelligence'taysa çeşitli elementlere ve hasar tiplerine olan resistansı güçlendiriyor, haliyle "Barbar işte vursun geçsin, zekâya ne gerek var" diyemiyorsunuz yine. Ya da diyebilirsiniz tabii ama sizi yerden sıklıkla kazımaları için arkadaşlarınıza spatula hediye etseniz iyi olur. Neyse, uzatmadan diyeceğim o ki, bu özelliklerin sınıflara dağılımı ve kullanım şekilleri güzel ayarlanmış; hiçbirine "Benim buna hiç ihtiyacım yok" diyemiyorsunuz.

Şimdi gelelim eşyalara. Eşyalar, tiplerine göre belli bazı ana özelliklere sahipler. Mesela büyücü Wand'larının üç tane standart özelliği var hep: Damage, atak hızı (Very Fast) ve Lucky Hit Chance (yaralı düşmanları direkt öldürme şansı). Bulacağınız bütün Wand'lar bu üç özelliğe farklı oranlarda sahip, daha sonrasıysa bulduğunuz Wand'ın kalitesine (Normal, Magic, Rare, Legendary, Unique diye gidiyor) ekstra özellikler eklenmeye başlıyor üzerine. Artık her sınıf için çok daha geniş bir skala olduğundan tek bir "en iyi" özellik ihtiyacınız olmuyor. Harcayabileceğiniz Skill puanı sayısı da sınırlı olduğundan bazen pasif bir yeteneğinize +2 veren bir parça çok kıymetli olabiliyor ve bırakmak istemeyebiliyorsunuz seviye olarak düşük kalsa bile. Ya da almadığınız bir yeteneğe + veren bir eşya bulursanız o yeteneği denemek için size güzel bir fırsat veriyor oyun.

Ana eşya sistemi böyleyken eldekilerle deney yapma ve geliştirme işinde de bir











dünya opsiyon var. Eşyaların seviyesini Blacksmith'ten bir parça arttırabiliyorsunuz, Rare eşyalara Dungeon'lardan açtığınız ya da Legendary'lerden söktüğünüz affix'leri yükleyip Legendary haline getirebiliyorsunuz. Beğenmediğiniz özellikleri değiştirtebiliyorsunuz, haritada denk geldiğiniz etkinliklerden topladığınız obol'larla kumar oynayabiliyorsunuz… Bunlar öyle aklıma gelip de saydıklarım. Hepsinin üzerine bir de oynayış şeklinizi gerçekten baştan aşağı değiştiren Unique'ler var ki onlara daha değinmedim bile bakın. Kim ne derse desin, Diablo IV takımı dersine gerçekten çok iyi çalışmış ve Diablo II'ninkine yakın, hatta onun ötesine geçen bir eşya sistemi yaratmayı başarmış. Yani şu anda tecrübe ettiklerimin üzerine tek bir eksiği var, o da rün'ler ve rünkelimeleri. Ancak onu da yaptığımız röportajda öğrendiğimiz üzere set eşyalarla birlikte biraz ertelemeye karar vermişler. Oyunun temelini oyuncuları tatmin edecek şekilde sağlam kurduktan sonra her üç ayda bir yapacakları sezonlardan birinde hem rünleri hem de Set eşyalarını dahil etmeyi planlıyorlarmış. Açıkçası oyunu anlamsız şekilde şişirip de Diablo III'ün hatalarını tekrarlamaktansa çok takdir ettim bu yaklaşımlarını. Geç olsun, güç olmasın…

E bineğim nerede benim?!

Demoda binekler açık değildi, o yüzden at sırtında Sanctuary'yi gezme şansım olmadı. Ama söylemem gerek ki tabanvayla gezmek de bir hayli hoş. Bir kasabadan bir diğerine gitmek her daim tehlikeli, tabii bir yerden sonra iyice güçlendiğinizde kolaylaşıyor ama tekinsiz his verme açısından başarılı. Her adımda ve her köşede üzerinize atlamaya hazır bir tehlike hissinin ortasında bolca yan görev ve seri için bir yenilik olan toplanmayı beklenen bitki (iksirlerinizin seviyesini arttırmaya yarıyor) ve maden (zırh/silah güçlendirmede kullanılıyor) gibi şeylerle de karşılaşıyoruz. Ama merak etmeyin, bunları toplamak iki saniyenizi bile almadığından temponuzu sekteye uğratmıyor.

Haritanın dört bir yanına dağılmış olan zindanlar Diablo IV'ün yeni önemli aktivitelerinden. Her zindanda hem hikâye açısından arka plan dolduran ipuçları hem de tecrübe ve yağma açısından bolca fırsat çıkıyor. (End-game'de buralar Sigil'ler aracılığıyla Nightmare Dungeon'a dönüşerek sık uğrak noktamız olacak) Bir tek "Cellar" olarak anılan mini-zindanları pek sevmedim. Hani zindanların tek odalık, küçük ve hızla bitirilen kuzenlerine teoride karşı değilim ama hepsinin nerdeyse birebir aynı şablona sahip olması biraz can sıkıcı. Yine de oynadığım onlarca saatte dövünmeme de sebep olmadı, "Ya, bunların hepsi niye aynı?" deyip kendimi başka etkinliklere vurdum. Zira kalan kısımlardaki çeşitlilik gayet tatmin ediciydi.

Daha söyleyebilecek tonla şey var ve beni bıraksanız daha sayfalarca, günlerce Diablo IV'ten bahsedebilirim size. Ama gözlerinizi daha fazla yormak istemediğimden oynarken aldığım notlardan bazılarını madde madde paylaşmayı seçtim. Önümüzdeki günlerde The Game Awards sırasında muhtemelen çıkış tarihini öğreneceğimiz Diablo IV bende inanılmaz bir heyecan yarattı. Bu yazıyı yazarken bir yandan Kyovashad'ın enfes müziğini biraz daha dinleyebilmek için oyunu kapatmayı bile reddettim. Blizzard beni sunucudan kovana kadar kapamaya kıyamayacağım galiba…



DIABLO IV BASIN DEMOSU'NDA GÖZÜMÜZE ÇARPAN İLGİNÇ NOTLAR:





- İlginç bir unvan sistemi eklenmiş. Çeşitli başarımlarla açtığınız öntakı (Prefix) ve sontakı (Suffix)'ları birleştirerek bir nevi kendi unvanınızı yaratıyorsunuz. Hemen örneklendireyim. Prefix'ler Agile, Amber, Ashen, Bellowing, Brutal, Cackling, Coveteous, Lonely, Mad, Nocturnal, Steadfast, Vengeful vb. ilerlerken Suffix'ler Adventurer, Alchemist, Aristocrat, Bandit, Collector, Combatant, Delver, Killer, Slayer, Spellbinder, Wayfarer vb. şekilde gidiyor. Tutup da Ashen Alchemist, Lonely Spellbinder gibi kombolar yapabiliyorsunuz gönlünüzce.

- Kasabalarda bulunan Wardrobe kısmından Blacksmith'e kırdırdığınız eşyaların görünümlerini istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. (Karakterinizin tipinde de değişiklik yapmak mümkün buradan yine) Aynı zamanda yaptığınız görünüşleri belli slotlara kaydedip hızlıca ulaşabiliyorsunuz ve bu görünüm eşyalara değil direkt karakterinize uygulandığından eşya değiştirdikçe bozulmuyor.

- Zindanlarda gezinirken bazen çok tehlikeli ve eski bazı taze et sever dostlara rastlayabiliyoruz. Bir nevi nadir boss gibi işlev görüyor ama dikkatli olmazsanız kolaylıkla sizi harcayabiliyor. Ölürseniz ortadan kayboluyor, indirebilirseniz güzel ödül bırakıyor…

- Yaptığınız her aktivite, o an bulunduğunuz bölge için "Renown" puanı veriyor. Waypoint bulmaktan tutun da Stronghold'ları düşmandan temizlemeye, yan görev yapmaktan Altar of Lilith'leri keşfetmeye kadar hepsinin verdiği farklı puanlar var. Kazandığınız bu Renown puanları da hem o karakterinize hem de hesabınızdaki tüm karakterlere çok mühim bazı ödüller sağlıyor. Bizim oynadığımız sürümdeki Fractured Peaks Renown'ının ilk seviyesi aktif karakteriniz için 10,000 altın ve bolca tecrübe, hesabınızdaki bütün karakterler için de +1 Skill puanı veriyor mesela. İkinci seviye ödülü daha bile mühim hatta, çünkü tüm karakterlerinizin iksir limiti 1 arttırıyor!

- Oynadığımız sürümde gördüğümüz üzere oyunun 5 farklı zorluk seviyesi olacak. Karakter yaratırken 1. (Adventurer) ya da 2. (Veteran) seviyeyi seçiyoruz. Level 50'de Cathedral of Light zindanını bitirdiğimizde 3. (Nightmare) zorluğu açılıyor. Benzer şekilde Fallen Temple zindanı 4. (Hell) zorluğu, Archives of Issalia zindanıysa 5. (Torment) zorluğu açıyor. Her zorluk seviye artışında genel resistanslarımız düşüyor, düşmanlar güçleniyor ve düşen loot'un kalitesi artıyor tabii.

- Oyunun dövüş sistemi öncekilere kıyasla daha hızlı ve acımasız. Düşmanların büyük saldırılarına dikkat etmezseniz ya direkt ölüyorsunuz ya da sizi sersemlettikleri için hareket edemediğinizden çaresiz kalıyorsunuz. Çeşitli defansif yetenekler sersemlemeden kurtulmanızı sağlayabiliyor gerçi. (Sorceress'ın Teleport'u mesela)

- Bazı görevler yeni "emote tekerini" kullanmanızı gerektiriyor. Mesela eğitim yapan askerlerin yanında "Cheer" yaparsanız moral alıyorlar. Ya da Kyovashad meydanındaki köpeğe "Hello" derseniz karakteriniz eğilip köpeği seviyor.

- Barbarian oynarken Arsenal sistemi sayesinde üzerinizde 4 farklı silah taşıyıp bunların özellik bonuslarından yararlanabiliyorsunuz. Buna ek olarak her yeteneğiniz farklı bir silahınızı kullanıyor ve yeteneğin üzerine gelip orta mouse tuşuna basarsanız yeteneğin hangi silahınızı aktif olarak kullandığını değiştirebiliyorsunuz.

- Sorceress'ın Enchantment sistemi puan verdiğiniz bir yeteneği pasif olarak da kullanmanızı sağlıyor. Oldukça ilginç kullanım alanları var üstelik. Mesela Teleport, "Evade"in yerini alıyor, direkt ışınlanıyorsunuz. Ya da benim en çok kullandığım "Fireball", bir düşmanı öldürdüğünüzde %50 hasar veren bir Fireball'la patlamasını sağlıyor. Kalabalık düşman gruplarını yakıp eritmek için birebir…

- Rogue'un özel yeteneğiyse saldırılarını zehir, buz ya da gölge hasarıyla güçlendirmeye dayanıyor. Zehir düşmanlarınızın canını emerken buz onları yavaşlatıyor, gölgeyse öldüklerinde patlamalarını sağlıyor…

- Basın demosunda sadece Fractured Peaks'in bir kısmı vardı ama oyunun tam sürümünde Scosglen, Hawezar, Dry Steppes, Kehjistan ve tabii Cehennem de olacak. Daha önce Diablo 2 ve 3'te Dry Steppes, Kehjistan taraflarına uğramıştık ama oyunlarda asıl gezdiğimiz Khanduras, Dreadlands (eski Arreat) gibi kısımlar denizin öteki yanında kalıyor. Belki bir ek pakette oralara da uğrarız, ne dersiniz?

- Konsol sürümleriyle senkronize olduğundan Diablo 2 Resurrected'da olduğu gibi PC'de başladığınız karaktere PS5 ya da Xbox'ta devam edebileceksiniz kaldığınız yerden. (Ya da tam tersi) Kontrolörle oynanışı da gayet akıcı ve kolay.

182

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
A Plague Tale - Requiem	9	82
Aeterna Noctis	7	68
Aliens Fireteam Elite: Pathogen Expansion (DLC)	4	69
Boxville	7	-
Call of Duty: Modern Warfare 2	8	-
Disney Dreamlight Valley (Erken Erişim)	-	-
God of War: Ragnarök	9.5	94
Gotham Knights	6.5	66
Mount & Blade II: Bannerlord	8.5	76
New Tales From the Borderlands	5	69
Overwatch 2 (Erken Erişim)	-	79
Persona 5 Royal (PC)	9.5	95
Resident Evil Village: Winters' Expansion (DLC)	5	70
RE:Verse	6	-
Sunday Gold	8	72
The Case of the Golden Idol	9	87
Tinykin	7.5	88
Uncharted: Legacy of the Thieves Collection	9	88
Valkyrie Elysium	6.5	65
Vampire Survivors	9	86
Victoria 3	8	75



İNCELEMELERDE BU AY

66

OGZ TAKIMI



RUI COSTA

Can benden OGZ Takımı istediğinde tam da doğum günümde partiliyordum. Rui Costa olsanız da bazı yükümlülüklerden kaçamıyorsunuz. Bir gece ansızın Yazı İşleri Müdürü kapınıza dayanıp "Fazladan PokéBall'unuz var mı?" diye sorabiliyor. Buraya futbolla ilgili bir şeyler yazmazsam Can'a karşı kendimi çok mahcup hissedeceğim için Dünya Kupası'nda memleketim Portekiz'den çok umutlu olduğunu belirtmek isterim. Hep oyun mu konuşacağız?! Zaten bu ay bol bol oyuna doyacaksınız. Baldur's Gate 3 gelmeden önce iyi bir long rest atmanın da büyük faydası olacaktır.

SAYILARLA

0

Marvel's Midnight Suns'ın sorunsuz oynandığı dakika sayısı...

30

An itibariyle içerisine girdiğim yaş, insan 20'li yaşlar bitene kadar yaşlandığını anlamıyormuş ama az önce bir anda belime kötürt diye bir ağrı saplandı. Dergimizin ihtiyar heyetinden gelecek her türlü öneriye açığım.

3

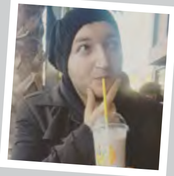
İş güç yoğunluğu nedeniyle Football Manager ya da Championship Manager oynayamadığım gün sayısı. Elim ayağım titriyor, sanırım 2000'lerin başından beri verdiğim en uzun ara oldu. ACİL DAMARDAN 3-5-2, 4-4-2 BİR ŞEYLER VERİN BANA FENA OLUYORUM!

ÜÇ ÖNERİ

Tecmo World Cup: Artık resmen yaşlı kategorisine girdiğime göre "BACK IN MY DAYS" temalı şeyler yazabileceğim. Böyle cafcaflı FIFA'lar falan yokken sobalı evde kestane çıtırdarken en büyük eğlencemiz Tecmo World Cup oynamaktı. Amiga, Commodore neslini baypas edip doğrudan çakma NES'lere yetişen bizim için TECMO WORLD CUP bulunmaz bir deneyimdi.

Tiny Tina's Wonderlands: Biraz zamanda yolculuk yapalım da geleceğe gelelim. Bence 2022'nin GOTY'si motisi her şeyi Tiny Tina idi. Tabii dergide konuşurken tek oy verenin ben olduğumu görünce içim buruk buruk oldu. Borderlands seviyorsanız, hele üstüne bir de FRP, D&D gibi nörd işler için kalbiniz pıt pıt atıyorsa işte tam sizlik bir oyun.

Championship Manager 00/01: Böyle bir şeylerin bağımlısı olduğunuz zaman yoksunluğunda duvarlar üstünüze üstünüze gelir ya işte tam o kıvamdayım sevgili Oyungezerler. Sağ el baş parmağım taktik ekranında gezinirken Trequartista oynatmanın hayaliyle yanıp, kavuşuyor. Bundan mütevellit üçüncü hakkımı en sevdiğim bağımlılıklardan biriyle kullanacağım. CM 00/01'in en baba özelliklerinden birisi de tarihte ilk defa TÜRKİYE LİGLERİ (EVET 2. LİG DE VAR) bir menajerlik oyununa dahil edilmişti.



SABRİ ERKAN SABANCI

Bundan birkaç gün önce şöyle bir baktım takvime ve "Yuh, ne ara yılın sonuna geldik ya?" diye ağzımdan istemsizce bir laf çıktı. 2022 gerçekten de nasıl geçtiğini anlamadığım yıllardan biri oldu. Oyun olarak da hayatımın geri kalanında da aslında bolca şey tecrübe ettim ama… Geçti gitti hani, öyle vasıflı bir şekilde de değil. Hani "Bomboş bir yıldı" da diyemiyorum. Hatta o kadar tuhaf bir yıldı ki yaptığımız bazı şeyler çok uzun zaman önce, bazıları da daha çok tazeymiş gibi geliyor… En azından beklediğim oyunlara daha da yaklaştım, o açıdan bakıp kafayı toparlamam lazım, yoksa bu işin içinden çıkamayacağım. Bakın sadece ocak ayında Persona 3, Monster Hunter Rise ve Dead Space'in yeniden yapımı var. 2023'ün geri kalanına bakacak olursak… Bakmayalım, çok korkunç çünkü.

SAYILARLA

42

Ben bunları yazarken Persona 3 Portable'ın geri dönüşüne kalan gün sayısı.

18

2023'te çıkacak, merakla beklediğim oyun sayısı. Kesin olmayanları dahil etmedim, evet.

7

The Witcher 3'ü bitiremediğim yılların sayısı. Umarım 2022-23'te bitireceğim. Umarım…

ÜÇ ÖNERİ

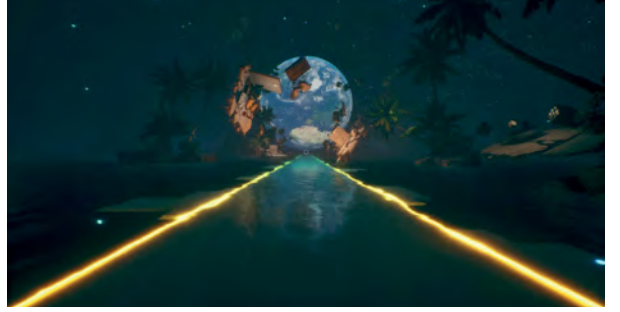
Spin Rhythm XD: Piyasadaki ritim oyunu eksikliği beni çok üzüyor. Ama şükür Guitar Hero (ya da Clone Hero) gibi herhangi ekstra bir aparat gerektirmeden rahatlıkla oynanabilen ve geliştirici ekibi tarafından düzenli güncellemelerle desteklenen Spin Rhythm XD o boşluğu doldurdu benim için. Kendi içindeki müzik seçenekleri elektronik müzikle kısıtlı olsa da kendi şarkılarınızı da ekleyebiliyorsunuz, oynanış da tam "Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" diyebileceğimiz kıvamda.

AI The Somnium Files: Danganronpa ya da Phoenix Wright serisini oynadıysanız, illaki AI The Somnium Files'a da denk gelmişsinizdir. Ama bir şey oldu, onları oynayıp da bu oyuna denk gelmediyseniz… Artık geldiniz. İkinci oyununu da önermeyi isterdim ama Steam fiyatına bakıp önermeme sebebini kendiniz görebilirsiniz.

Golf Club Wasteland: Son dönemde benim mi gözüme çok çarpıyor nedir, aşırı derecede bağımsız geliştiricilerin golf oyunu yaptığını görmeye başladım. Ama en dikkatimi çeken oyun da bu oldu. Dümdüz, iki boyutlu şekilde golf oynuyoruz özünde ama golf oynadığımız alanın Mars'a kaçan insanların ardında bıraktığı, çöplüğe dönmüş Dünya. Oyunun hikâye anlatımını destekleyen "Radio Nostalgia From Mars"ın röportajları, müzikleri ve genel olarak oyunun kendisi golf seven sevmeyen herkes için kolay bir öneri yaptı benim için bu oyunu.









THE ENTROPY CENTRE

Portal'a bir dik çizersek ne olur?

ANTON SEMCHENKO

Evet uzaktan bakınca *The Entropy Centre*, "Portal gibin" bir oyun. Ancak *Portal*'ın aksine uzay-zamandaki "uzay" kısmıyla değil, "zaman" kısmıyla ilgileniyor. Üstelik muhatap olduğumuz yapay zekâ oyun boyunca bizimle dalga geçmiyor. Gayet sevimli bir şekilde moral veriyor ve yardımcı olmaya çalışıyor.

Böyle bakınca *The Entropy Centre*'ın oldukça farklı olduğunu görmek mümkün. Fizik veya matematik gibi sayısal bölümleri bitirmiş arkadaşlar için *The Entropy Centre* Portal'ı dik kesen bir doğru tanımını kullanıp incelemeyi bitirebilirim. Sıradan ölümlüler için ise biraz daha detaya gireyim. *(Sen niye sözel ve eşit ağırlıkçıları öbürsüleştirdin ki şimdi? -Can)*

Termodinamik 101

Az önce de söylediğim gibi, bu oyunu *Portal*'dan ayıran en önemli özelliği temel bulmaca mekaniği olarak zaman manipülasyonu seçmiş olması. Oyundaki çeşitli objeleri elimizdeki cihazla 30 saniyeliğine geçmişe sarabiliyoruz. Haliyle bulmacalar bir tane küple basit bir şekilde başlıyor. Daha sonra işin içine bizi zıplatan küpler, lazerli küpler, ezilip büzülen küpler falan giriyor. Neredeyse her saat başı yeni bir mekanik ve bulmaca tipiyle karşılaşıyoruz yani. Zaten bulmacaları tabiri caizse tersten çözmeniz gerekiyor. Zamanı tersten düşünmeye alışık olmadığımız için de buna alışmak oldukça zor geliyor ve en basit bulmacalar bile beynimizi yakabiliyor.

Ancak burada oyunun en büyük eksiği ortaya çıkıyor: Zamanı sadece geri sarabiliyoruz. İki küplü bulmaca çözdüğümüzü hayal edelim. Bulmacayı çözdük, sadece uygulaması kaldı. Küpleri sıra sıra doğru pozisyonlarına yerleştirdik. Bir platforma çıktık, A küpünü geri sarıp üzerine tırmandık, ninja gibi sıradaki platforma zıpladık, B küpünü geri sardık ve kapıyı açtık. Son olarak A küpünü biraz daha geriye sarıp önümüze getirmeniz lazım. Derken sarma işini biraz abarttık ve A küpü uzağa gitti. İleri sarma olmadığı için bütün bulmacaya baştan başlamamız lazım. Her bir küpü alıp sırasıyla olmaları gereken pozisyonlarına geri koyacağız yani. Tabii küp sayısı arttıkça tekrarlamanız gereken adım sayısı da doğru orantılı olarak artıyor. Neyse ki zorluk seviyesi genel olarak iyi ayarlanmış. Bu tekrarlara rağmen hiçbir bulmacada on dakikadan fazla vakit kaybetmedim.

Bulmacaların yanı sıra oyunun sunumu da oldukça güzel. Çevre tasarımlarını

Entropi nedir?

En basit tanımıyla entropi kapalı bir sistemdeki düzensizliğin ölçüsüdür. Termodinamik kanunlarına göre kapalı bir sistemdeki entropi her zaman artar. Yani bu da düzensizliğin artması demek oluyor. Mesela sıcak bir bardak çayı buzdolabına koyduk. Bu durumda ısı oldukça düzenli bir şekilde çay bardağının içinde bulunur. Ancak zamanla düzensizlik artar ve ısı dolabın her yerine eşit bir şekilde yayılır. Hiçbir zaman kendi kendine bardağın içine geri girmez. Bu yasalar nedeniyle kendi kendini şarj eden araba ya da sonsuz enerji üretimi diye bir şey olamaz ancak bu biraz daha uzun bir konu.

Oyuna gelecek olursak bir sistemdeki entropiyi azalmanın tek yolu zamanı geriye almaktır. Dolayısıyla The Entropy Centre'da entropi enerjisiyle zamanı geri alıyoruz. Fizik bilgim görece sınırlı da olsa tabii ki de böyle bir şeyin mümkün olmadığını söyleyebilirim. Fakat bir düşünce deneyi olarak başarılı bir konsept. Uzay-zamanla olan ilişkimizi gözden geçirmeme sebep oldu bu oyun.



Center mi yoksa Centre mi?

İlk gördüğüm zaman oyunun isminin centre diye yazılmış olması beni biraz şaşırttı. Doğrusunun center olduğuna yemin edebilirdim çünkü. Kısa bir aramadan sonra bunun da color ve colour gibi İngiliz İngilizcesi ile Amerikan İngilizcesi arasındaki ufak farklardan birisi olduğunu öğrendim. Başka bilmeyenler de olabilir diye de buraya not düşeyim istedim.



Portal + *Control* diye tarif edebilirim. Bir sebepten ötürü ikisini de oynamamış veya görmemiş varsa da doğaya teslim olmuş brutalist mimari derim. O da olmazsa terk edilmiş, çıplak beton duvarlarını çiçek böcek kaplamış bir ofis binası düşünün. Aynen öyle bir ortam.

Sevimli brutalizim

Peki neden bu ortamdayız? Milletin bir bildiği var ki terk etmişler bu binayı değil mi? İşte oyuna başlar başlamaz bu soruların cevaplarını bulmaya çalışıyoruz. Hikâyenin tadını kaçırmamak için detaya girmeyeceğim. Ama benzer oyunların aksine *The Entropy Centre*'ın oldukça pozitif bir havası olduğunu belirteyim. Terminallerden okuduğumuz e-postalar eğlenceli mesela. Okurken içimiz kararmıyor. Bize eşlik yapay zekâ bile oldukça sevimli ve elinden geldiği kadar destek olmaya çalışıyor. Hatta bizi öldürmeye çalışan robotlar bile çok şirin, o derece. Ama ne yazık ki sevimlilikleri sinir bozucu oldukları gerçeğini değiştirmiyor. Oyunun en büyük eksiği bu robotlar olmuş diyebilirim. Bazı bölümlerde bu arkadaşlardan kaçmanız bekleniyor. Attıkları enerji toplarını geri sarmak suretiyle kafalarına atıp karşılık verebiliyorsunuz. Ama çoğu zaman yok ettiğiniz robotun yerine hemen yenisi geliyor. İşin iyi tarafı bu bölümlerde bulmaca çözmeniz gerekmiyor, bir iki düğmeye basarak geçebiliyorsunuz.

Bu demek değil ki bir bulmaca oyununda aksiyon sahnesi olmamalı. Olabilir tabii ki. Hatta *The Entropy Centre*'da bile başarılı örnekleri var. Bulmaca aralarında ortalığın yıkıldığı ve hızlıca koşmanız gereken bölümler var. Kafanıza düşen sütunu veya çöken yolları geri sarıp toparlamak epey tatmin edici ve eğlenceli olmuş.

Kısa kes!

Son olarak oldukça subjektif iki şikayetimi dile getirmek istiyorum: Oyunun uzunluğu ve terminaller. Dikkat ederseniz oyunun kısalığı demedim, uzunluğu dedim. Evet bana kalırsa *The Entropy Centre* bir iki saat daha kısa olabilirdi. Ve hayır, incelemeyi yetiştirmeye çalıştığım için söylemiyorum bunu! Sonlara doğru bütün marifetlerini sergilemiş ve bir yenilik sunmuyormuş gibi hissetmeye başladım. Aynı bulmacaların biraz daha uzunlarını çözüyordum sanki. Bir oyunun uzayıp oyuncuya "Gitse de gitsek artık..." dedirtmek yerine, erken bitip "Dahası yok mu bunun?!" dedirtmesi daha iyi diye düşünüyorum. Terminaller de beni tam olarak bu uzunluk yüzünden rahatsız etti. Dünya hakkında mektuplardan, maillerden veya ses kayıtlarından bilgi edinmek oyunlarda sıkça gördüğümüz, olağan bir şey tabii ki. Fakat *The Entropy Centre*'da bulmacaları veya çevre tasarımının güzelliğini düşünmek yerine kendimi sık sık bu terminalleri ararken ve "Ya kaçırırsam" diyerek strese girerken buldum. Kısa bir oyun olsa belki de o kadar kafama takmazdım. Neticede geriye dönüp bir daha bitirebilirdim. Ama bu haliyle dört beş terminali bulabilmek adına sekiz-dokuz saatlik oyunu baştan oynama düşüncesi bile yoruyor beni.

Kısaca Portal'ı dikine kesen, daha pozitif bir anlatısı olan, birinci şahıs bulmaca oyunu arıyorsanız *The Entropy Centre*'a mutlaka bir şans verin. Ama eğer bu tarz oyunlara bir ilginiz yoksa *The Entropy Centre* bir anda fikrinizi değiştirmeyecektir.



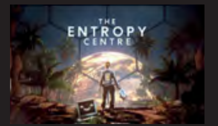
+

- **Görsel açıdan güzel tasarlanmış, ferah bölümler**
- **Bulmacaların zorluk seviyesi güzel ayarlanmış**
- **Sevimli yapay zeka, şirin robotlar**
- **Aksiyonlu kaçış bölümleri**

–

- **Oyun biraz fazla uzun, 6-7 saatte bitseymiş tam ayarında olacakmış**
- **En ufak bir hatada bulmacayı baştan çözmek gerekiyor**
- **Robotlarla çatışmamız gereken bölümler sinir bozucu olmuş**

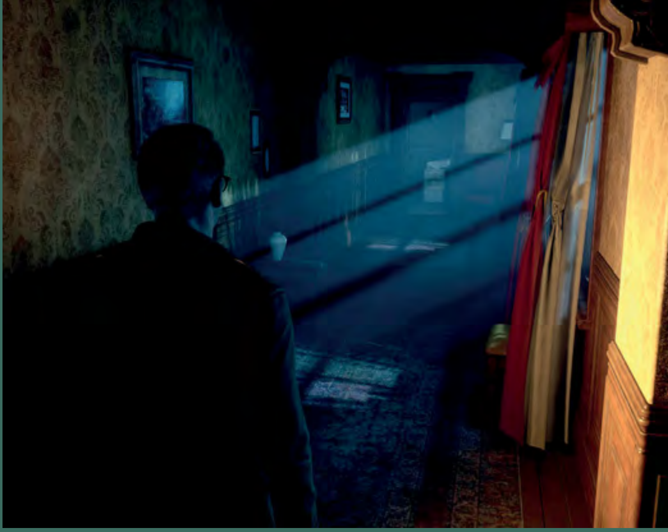
8



Son Karar

Uzaktan bakınca Portal'ı andırsa da, özgün temel mekaniği ve dünyası ile öne çıkmayı başaran güzel bir bulmaca oyunu. Birinci şahıs bulmaca oyunlarını sevenler kaçırmasın.

TÜR: FPS / Bulmaca | **YAPIM**: Stubby Games | **DAĞITIM:** Playstack | **DİJİTAL İNDİRME:** 235₺ (Steam, XBL) | **YAŞ SINIRI:** PEGI 7





THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: THE DEVIL IN ME

"Malikane mi? Bayılırım!" – Ünlü son sözler

İPEK ATAM

Korku oyunlarını çok seviyorum. Hele hele hastane, otel, malikane gibi bol odalı, bol katlı ve kapalı alanlarda geçiyorsa daha da çok seviyorum. Supermassive Games'in *The Dark Pictures Anthology* serisiyleyse biraz karmaşık bir ilişkim var, zira bu oyunları pek korku oyunu kategorisine koyamıyorum, gerilim diyebiliyorum anca. Her ne kadar bir önceki *House of Ashes*'a ısınamamış olsam da sezon boyunca anlatılan hikâyeler oldukça ilgi çekici ve merak uyandırıcı oldu; serinin en güçlü yönü de bu zaten. Sezon finali *The Devil in Me*, her şeyden önce bir malikanede geçiyor olmasıyla gönlümü çeldi ve şeytanın yine neler karıştırdığını görelim bakalım diyerek daldım hikâyeye.

The Devil in Me, serinin en iyi yaptığı iki şeyi yine başarıyor: Hikâye anlatımında son ana kadar merakı canlı tutuyor ve atmosferi güzel veriyor. Amerika'nın en büyük seri katillerinden biri olan H. H. Holmes'a saplantılı bir hayranlık besleyen bir manyak, seri katillerle ilgili belgeseller çeken bir yapım ekibini malikanesine davet edip "Gelin burada çekim yapın!" diyor. Ekibin yönetmeni bu altın tepsiyi elbette geri çevirmiyor ve genellikle olaylar gelişmeden önce duymaya alışık olduğumuz "En kötü ne olabilir ki?" diyerek ekibini topluyor ve bir adada inşa edilmiş olan malikaneye doğru yola çıkıyor.



Tüm antoloji serisinde olduğu gibi, 5 kişilik ekibimiz yine başlangıçta mutlu mesut, başına geleceklerden habersiz tabii ki. Malikaneyi gezdikçe olaylar gelişiyor ancak oyunun ne anlattığını eksiksiz olarak anlamak için etrafta bulunan bilgi kırıntılarını toplamanız gerekli. Bu da tahmin ettiğiniz gibi sadece hikâyeyi ilerletmek için gitmeniz gereken yerlerden ziyade girilebilecek her odaya, her köşe başına bakarak mümkün oluyor. Grafikler ve özellikle ışıklandırmalarda ciddi bir gelişme var; gıcırtılar, rüzgârın uğultusu vesaire gibi insanı moda sokan sesler de son derece iyi aktarılmış, atmosfer açısından malikanede gezmek gayet keyifli oluyor yani. Fakat...

Tek tuşla kalp hızı ayarlanır

İlk oyundan beri aynı olan şeylerden biri, karakter animasyonlarının yavaşlığı. Bu herkesi rahatsız eden bir şey olmayabilir ama ben cidden bunalıyorum. Bir evrak almak bu kadar uzun sürmemeli ya! Önce elini uzat, kâğıdı kavra, kaldır, çevir… Öh yani. Sağda solda sürekli okunacak şeylerin olduğu bir oyunda bu hantallık gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Aynı şey yürüme ve koşma animasyonları için de geçerli. Artık daha akıcı animasyonlar







"Yüz ifadeleri biraz şey" demiş miydim?

bekliyorum bu seriden sabrımın selameti açısından. Aynı şekilde, QTE (quick time event) denen saçmalığı şimdiye kadar hep yerden yere vurmuş biri olarak bu yazımda da es geçemeyeceğim, üzgünüm. Ekranda aniden belirip sadece birkaç salise içinde kaybolan komutu o anda fark etmek zorunda mıyım kardeşim? Belki dalıp gittim, belki o anda karakterlerin yüz ifadelerinin ne kadar komik gözüktüğüne odaklanmıştım? (Evet, bu konuya da geleceğim) Komutu fark etmekte geç kalırsam hop, karakter düşüveriyor örneğin. Ve bu düşüş çok fena sonuçlanabiliyor tahmin edersiniz ki. Bu sistemi sevmiyorum, sevemiyorum bir türlü. Sevdirecek bir oyun yapsınlar, tükürdüğümü yalarım hiç sorun değil ama hiçbir oyunda sevemedim gitti işte. Sonracığıma, hâlâ şu kalp atışını tuşa basarak kontrol etme mekaniği sürüyor mesela aynı şekilde. Evet ilk başta güzel bir fikirdi ama artık sıkmadı mı?

Serinin diğer oyunlarından farklı olaraksa karakterlerin taşıdığı fotoğraf makinesi, ses kayıt cihazı gibi eşyaları kullanabiliyoruz malikaneyi gezerken. Bu şekilde minicik bir envanter sistemi gelmiş. Ama sistem dediğime bakmayın; kullanımı çok kısıtlı, karakterlere özel eşyaları yeri gelince kullanmak ve bulduğunuz bir anahtarla hemen yanınızdaki bir kapıyı açmaktan ibaret. Bir de bazı yerlerde zıplayarak karşıya geçme filan gelmiş, onun dışında oynanışta bir yenilik yok. İkinci sezonda artık oynanışın daha akıcı ve yeni hissettirmesini bekliyorum umutla. Bir de ara sahneleri hâlâ geçemiyoruz. Ya hangi devirdeyiz de ara sahne geçilemiyor, lütfen artık ya! Hayır normalde ben sahneleri geçen biri değilim ama yaptığım önemli bir seçim sonrası geri dönüp diğer seçimin sonucunu görmek istediğimde o uzun ara sahneyi tekrar izlemem gerekiyor. En azından ikinci izleyişimizde geçebilsek. Ama yok…

Komik dehşetler

Teknik olarak pek iyi cilalanmadan çıkarılmış gibi duruyor oyun maalesef. Aniden kesiliveren ara sahneler, ilerleyişi imkansız kılan bug'lar (ben karşılaşmadım ancak çok sayıda oyuncu şikayet etmiş bu konudan), ani fps düşüşleri ve performansın genel olarak pek akıcı olmayışı gibi problemler var şu anda. Bununla birlikte karakterlerin mimik kullanmadıkları sahnelerde mocap gayet başarılı gözükürken, mimiklerle birlikte saçmalıklar başlıyor. Özellikle dehşete düştükleri yerlerde (ki takdir edersiniz ki bol bol dehşete düşecekler) yüz ifadeleri öyle komikleşiyor ki, bir gerilim oyununda eğlendim resmen, sağolsunlar.

Karakterler deyince, başroldeki İrlandalı aktris Jessie Buckley'yi nereden gözüm ısırıyor diyordum, meğer 2020'nin başarılı filmlerinden "I'm Thinking of Ending Things"teki kadınmış. Onu da belirtmiş olayım. Hah bir de diyaloglarla ilgili bahsetmek istediğim şu var: Ya olabilecek en kötü şeyler başınıza geliyor ama hâlâ espri peşindesiniz ya da gördükleriniz karşısında hâlâ "WTF!" diye şaşırabiliyorsunuz. Cidden, şu korku-gerilim yapımlarında bu ikisi beni çileden çıkarıyor. Dehşetengiz olaylarla dolu bir malikanede hayatta kalmaya çalışırken bir zahmet gevşek espri yapmayıver ya da "Nasıl yani?!" diye şaşırma artık. Bütün inandırıcılık uçup gidiyor. Bu oyunda da sık sık karşıma çıktı bu iki durum, notlarıma öfkeyle karalamışım, size de dert yanayım dedim.

Gerçek şeytanı arıyorsanız başka malikaneye

The Devil in Me, tipini hep David Bowie'ye benzetmiş olduğum küratör/anlatıcımız Pip Torrens'ın yine tripten tribe girerek anlattığı, finale kadar merak uyandıran bir hikâye sunuyor. Ancak son derece hantal bulduğum oynanışta bir gelişme olmaması, teknik sorunları, karakterlerin akılda kalıcı olmaması puan kırmama sebep olan başlıca noktalar oldu. Antolojinin diğer oyunlarını ya da interaktif hikâyeleri seviyorsanız bunu da seveceksiniz, çünkü hikâye ve atmosfer diğer oyunlardaki gibi gayet doyurucu. Hele beraber oynayacağınız eş dost varsa çok daha keyifli bir hale gelecektir tabii ki, söylemeye gerek yok. Ama sağlam ve akıcı mekaniklere sahip ve ciddi ciddi korkutan bir oyun arıyorsanız, adresiniz bu malikane değil.



- Grafikler, hikâye ve atmosfer gayet başarılı
- Seslendirmeler fena değil



- Hantal oynanış
- Teknik sorunlar

7.5



Son Karar

Hikâye ve atmosfer anlamında "Dark Pictures Anthology" serisinin çizgisini aynen devam ettiren bir final olmuş, ancak teknik sıkıntıları ve süregelen oynanış hantallığı can sıkıyor.

TÜR: Aksiyon/Macera, Gerilim | **YAPIM:** Supermassive Games | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **FİYATI:** 479₺ (Steam), 319₺ (XBL), 399₺ (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+

SW



Topuklular Üstünde Son Tango

Yazan: Eren Eryürekli

Bekledik, bekledik ve biraz daha bekledik… Elbette bu bekleyiş herkes için geçerli değildi ama eğer bir *Bayonetta* hayranıysanız beklemek kelimesinin ve o bekleyişin sonundaki ödülün anlamını gayet iyi biliyorsunuz demektir. İkinci oyunun çıkışından tam 8 yıl sonra arz-ı endam eden *Bayonetta 3* tüm bu beklentileri karşıladı mı? Yoksa direkt olarak çöpe mi atalım, ne edelim bu oyunu? Cevaplar, daha çok soru ve bolca drama ilerleyen sayfalarda seni bekliyor okuyucu.

Gözlüklerim şekil, önümden çekil!

Bayonetta alanında neredeyse sadece *Devil May Cry*'la (ki onun da yaratıcısı Hideki Kamiya zaten) başa baş olarak anılabilecek nev-i şahsına münhasır bir seri ve kimse ilk oyundan sonra ona sahip çıkmamışken Nintendo'nun kol kanat germesiyle devam edip bu günlere gelebildi. O yüzden "Ah bu oyun PS5'te niye yok!", "Vay efendim grafikler çöp", "Bu nasıl frame rate oranı?!" diye ağlayanlar dönüp geçmişe baksınlar önce ve Sony'nin Microsoft'un kapısından dönen Hideki Kamiya'nın nasıl Nintendo sayesinde bu seriyi devam ettirebildiğini bir hatırlasınlar ve mümkünse sussunlar. Ha arada Microsoft kendisine bir şans verdi *Scalebound* ile ama o oyunun iptali de ayrı bir yazının konusu ve biz uzun yıllar beklenen oyunumuza dönelim şimdilik. *Bayonetta 3* artık ölmeye yüz tutmuş bir tür olan karakter odaklı saf aksiyon oyunlarının şimdilik son ve en geniş çaplı temsilcisi. Sırf kullanabildiğimiz alet edevat sayılarına bile baksak bunu görebiliyoruz ki bu kullandığımız alet edevatla yapabildiğimiz çılgınlıklara da değineceğim birazdan.

Oyun New York'ta pahalı ve havalı bir Cruise gemisinin o ana kadar görülmemiş düşmanlarca saldırıya uğramasıyla başlıyor ve tabii ki olay mahalinde olan çatlak Enzo, Bayonetta ve Rodin gibi tanıdık simaların mevzuya dahil olmasıyla devam ediyor. Hatta bundan evvelki giriş sahnesinde de Viola isimli yeniyetme bir cadının Bayonetta'nın ölümüne şahit olup çoklu evrenler arasında seyahat ederek bizim Bayonetta'yı uyarmaya çalışmasını izliyoruz. Yani bu sefer durum epey ciddi ve düşman sadece bizimkini değil diğer pek çok Bayonetta'yı da hedef alıyor. Hal böyle olunca da bizim Bayo durur mu o da kendi cadılık yöntemleriyle çoklu evrene dalıyor ve maceramız başlıyor. Tabii bu bir *Bayonetta* oyunu olduğundan hız bazen öyle yükseliyor, tempo o denli artıyor ki aksiyon sekanslarından başınız dönüp kendinizi halsiz hissedeceğiniz kadar olaya maruz kalıyorsunuz art arda. Kimileri bu sekansların uzunluğundan şikâyet etmiş, kimisi de "Bazı boss savaşları sadece göz boyamadan ibaret"



Bayonetta yine ortamdaki en havalı hatun



demiş. Ben de bu eleştirilere karşılık "Bir boss savaşını ritim oyununa dönüştürmek ya da gökdelen kadar yaratıkları bariz biçimde Godzilla filmlerine gönderme yapacak şekilde tasarlanmış bir sahnede oynatmak göz boyamaksa, varsın bunun adı göz boyamak olsun" diyorum. Çünkü biliyorum ki bu tarz oyun mekanikleri biraz eskide kalmış olsalar da oyunun havasına gayet uygunlar ve yaratıcılıkta sınır tanımadıklarından varsın olsunlar. Zaten Bayonetta'nın kendisi de 2000'lerin ortalarından kalma nostaljik bir oyun hissi veriyor. Diğer her kısmı bolca modernleşmeden geçmişse de ben burada ilk *Devil May Cry*'ların tadını net şekilde alabiliyorsam bu zaten bilinçli yapılmış bir şeydir, demodelik değil. Bu tarz oyunların geçmişini ve havasını solumayan güruhların böyle eften püften laflarla oyuna saldırmasına da ayrıca ayar oluyorum bunu da belirtmeden geçmeyeyim.

"Silah, daha çok silah" …

Bu tür oyunların olmazsa olmazı karakterin dövüş stilini baştan aşağı değiştiren silahların varlığıdır ve *Bayonetta 3* bu konuda elini hiç korkak alıştırmamış. Viola'nın sadece katanası ve dartları varken Bayonetta'nın 3 değil 5 değil 8 değil tam 14 ayrı ayrı silahı mevcut. Yani bolluk o derece ki ben oyunu bitirdiğimde bazı silahlara hiç bakamamış 4 tanesini de henüz açamamıştım. Hadi yalnızca makinenizde ilk iki oyunun kayıt dosyaları varsa açabildiğiniz tabancaları geçtik diyelim yine de elde 12 farklı silah var. Bu silahların yanında bir de artık summonlarımız var Demon Slave mekaniği altında ve onları da savaşta çağırınca farklı farklı aksiyonların ardı arkası kesilmiyor. Bu yaratıklar da bir acayip zaten. Şarkı söyleyerek kan yağdıran bir kurbağa, Kraken'in ta kendisi, ikiye bölünebilen bir yarasa, içinde mahkûm edilmiş bir ruh olan savaş treni (evet bildiğiniz lokomotif) ve bir SAAT KULESİ savaşta yanınıza çağırabildikleriniz arasında. Hatta bu bahsettiğim kuleyi çağırdığınızda yapabildikleri arasında içinden çıkan metalik kollarla düşmanları tokatlamak, yaylım ateşi açmak ve (en havalısı) içine binebileceğiniz bir mecha çağırmak var. Siz neler oluyor burada diye ekrana bakarken uçan şapkaların içine girip çıkıp düşmana vurabildiğiniz bir silah, iki elde iki dev kalkanı taşımalı veya demin bahsettiğim trenin tekerleklerini testere gibi kullandığınız ve alevli yoyoya benzer hareketleri olan bir silah da emrinize amade oluyor. "Bu Japonların beyni cidden yanmış" dedim bu silahları kullanırken çünkü öyle bir kaynak, zaman ve yaratıcılık akıtılmış ki şuraya hani buradaki tek bir silahın moveset'i bir oyunu tek başına sürüklemeye yeter resmen; yani 12 ayrı oyun buradan ekmek yermiş. Hepsini bizim müstakbel cadımıza vermek onu epeyce şımartmış olmalı. Hani *Devil May*



DRAMA 1 HELLENA TAYLOR VAKASI

Oyun çıkmadan yaklaşık bir ay önce son derece tatsız bir drama yaşandı -ki keşke hiç yaşanmasaydı dedim. Bayonetta'nın orijinal sesi olan Hellena Taylor kalktı Twitter'da bir video serisi yayınladı ve kendisine oyun için sadece 4000$ teklif edildiğini, bunun kabul edilemez ve aşağılayıcı olduğunu belirterek oyuncuları boykota davet etti. Onun yerini alan Jennifer Hale'i de boş geçmeyen Taylor önce büyük bir destek gördü. Lakin kazın ayağı başkaydı.

Jason Schreier'ın ulaştığı içeriden kişilerin ifadelerine göre Taylor'a toplamda 5 seans için 4000$ teklif edilmişti ve bu neredeyse 20,000$'lık bir meblağ demekti. Taylor'ın bunu kabul etmemesi ve satışlardan da ek pay istemesi üzerine ona sadece bir cameo yapması için 4000$ teklif edilmiş ve buna da yanaşmamıştı. Bu arada PlatinumGames ve tecrübeli ses sanatçısı Jennifer Hale'den ortamı yumuşatmaya yönelik açıklamalar da geldi ama Taylor bu raporların gerçekliği yansıtmadığını kaba bir dille ifade edip ateşe biraz daha odun attı. Bu açıklamalarından sonra ne olduysa oldu, Taylor çark ederek kendisine ilk etapta 10,000$ sonrasında da 5000$ ek bir teklif yapıldığını kabul etmediğinde de sadece bir cameo için 4000$ son bir teklif daha yapıldığını itiraf etti. E durum böyle olunca da en baştaki açıklamalarının gerçeğin belli bir kısmını yansıttığı anlaşıldı ve kadın haklıyken haksız durumuna düşmüş oldu. Bu olay ileride az kazandığını düşünen ses sanatçılarının da yolunu tıkayacak, herkesin açıklamalarından şüphe duymamıza neden olacak bir güvensizlik ortamı da yarattı.

Sonuç olarak Taylor bu gereksiz dramayla hem kendi kariyerini çöpe attı hem de ileride yaşanabilecek hak ihlallerinin de önünü açmış oldu, kendisini bu gayretli çalışması için tebrik ediyorum(!).



Ben bu kostüme hayatımı feda ederim

Cry V ve *Bayonetta 2*'de de silah çeşitliliğimiz gayet güzeldi ama burası ayrı bir seviye gerçekten. Muhtemelen de ileride hiçbir oyunun geçmeye cüret edemeyeceği bir seviye olmuş bu.

Elbette her silahın kullanımı her kişinin beğenisine göre şekillenecektir fakat hepsiyle de oynarken ayrı bir his almak ve bu hissin tatminkâr olması aksiyonun dibi bucağı olmadığını da anlatıyor bize. Bunca silahı elbette adam dövelim diye koyduklarından yapımcılar düşman çeşitliliği kısmında da kesenin ağzını sonuna kadar açmışlar. Bu oyunla hayatımıza giren yeni düşmanların yanında cennet ve cehennem güçlerinden seçmece eski rakiplerimiz de olaya dahil oluyorlar ve aynı rakiplerle çok minimal sayılarda kapışmış olarak oyunu bitiriyorsunuz ki buna bosslar da dahil değil. Onların da kendi fazları, rage saldırıları vesaire derken elimiz asla boş kalmıyor ve yaşanan aksiyonları anlatmaya kelimeler kifayetsiz kalacağından gökte bulutlarla köpük banyosu yapan bir summon'ın tepesinde milleti baloncukla avlamaya çalışmaktan, üzerimize gelen orduları silip süpürdüğümüz devasalıkta bir topyekûn savaşa kadar uzanan artık havsalanın epiklik derecesine dayanamadığı bölümlerle karşılaşıyoruz oyunda. Ki bu bölümlerde çalan müziklerin de tüyleri diken diken ettiren cinsten gümbür gümbür orkestral parçalar olduğunu da eklersek bu oyunu oynarken yaşadığım hissiyatı az çok açıklayabilirim sanırım. Aklım gitti, aklım! Yok böyle bir güzellik! Tüm bunların üzerine aynı anda iki silah ve 3 summon takabildiğinizi de eklersem yapabileceğiniz kombinasyonları varın siz düşünün, yani bu oyunun her şeyine laf edebilirsiniz ama oynanışına veya çeşitliliğine laf edemezsiniz cidden. Adamı çarparlar.

Cadılık işleri zorlu

Bu noktada birazcık (ama gerçekten de birazcık olan) oyunun eksilerinden bahsedeyim. Öncelikle Bayonetta'nın ezeli kankası Jeanne ile oynadığımız yanlamasına gizlilik bölümleri var ki oldukça vasatlar. Hem oyunun gaz seviyesini durduk yere düşürüyorlar hem de oynaması çok zevkli bölümler değiller maalesef. Hani orada yapılmak isteneni anlamakla birlikte oyunun kalan kısımlarıyla o denli alakasız ki "Yine mi bu terane?!" demekten kendini alamıyor insan. Aynı şey başlarda Viola'nın kontrolünü ele aldığımda da hafiften hissediliyordu ama o da sonradan keyifli hale geldiği için çok da söylenmeyeceğim, sonuçta bu gösterini yıldızı Bayonetta ve oynanış ağırlığının onun üstünde olması gayet doğal. Jeanne bölümleri de zaten 5-10

dakika sürdüğünden hızla gelip geçiyorlar en azından. Bölümlerdeki sırları gizleri toplamaksa bu sefer bir tık daha önemli zira bölümlerde saklı 3 Umbral Tears of Blood'ı bulduğunuzda açılan mini gizli bölümleri de bitirmeyi başarırsanız hiç ummadığınız ödüller kazanabilirsiniz benden söylemesi. Canımı sıkan bir diğer nokta oyunun konusunun aşırı Dr. Strange'e öykünmesi, hatta bu öykünme bir noktada burada da kaleydoskop stili görsellerin kullanılmasına kadar vardırılmış ki "Yok artık Hideki dayı bu kadar apartılmaz!" dedim ben bile. Ama en azından farklı evrenlerin Bayonetta'ları oldukça güzel tasarlanmış da bu kısma çok da takılmıyorsunuz ayrıca epik ötesi final çarpışmasında da güzel kullanılmış bu çoklu evren mevzusu. Diğer Hollywood ve Japon sineması göndermeleri de yine biraz kör gözüne parmağım şeklinde kalmış ama tüm bu atıfların toplamda oyuna bir değer ve bol eğlence kattığını da yadsıyamam. İnsanlar bir de finale ve oyunda Luca'nın kapladığı role çok takılmışlar. Bir yandan bu yorumları biraz haklı buluyorum, sonuçta Luca ilk iki oyunda şapşal şapşal ortalarda dolaşan, Bayonetta'nın kuyruğundan ayrılmayan bir tipti hani arada ne oldu da bu araştırmacı gazeteci kardeşimiz Bayo'nun hayatında böylesi önemli bir noktaya geldi orası biraz muallakta kalmış. Diğer yandan da genel olarak saçmalamaktan gocunmayan bir yapım oldu Bayonetta hep ve Luca'nın böylesi bir role evrilmesi ve yaşanan final de bana bir güzel geldi, ortada ciddi bir davanın olduğunu ve oynadığım hikâyenin gerçekten bir anlamı olduğunu da hissettirdi her ne kadar bu final biraz fazla romantik olsa da. Sonuçta hep gülüp eğlenecek değiliz ve eser miktarda ciddiyetten de zarar gelmemiş oyuna -ki emeği geçenler yazıları akarken bu oyunun hangi amaçla tasarlandığını da net şekilde anlıyorsunuz zaten. Çok da sürpriz bozmadan diyebilirim ki bu özel seriye yapılabilecek en güzel finallerden birini yapmayı seçmiş yapımcılar ve yeni ufuk-



Kamyonet mi o?



GİZLİ SİLAHLAR

Cassiopeia: Bu çapa şeklindeki silah, oyunu bitirdiğinizde açılan Phenemonal Remnant 14 görevinde Kraken'i yenmeyi başarırsanız sizin oluyor. Normal zorlukta ve oraya kadar iyi gelişmiş bir haldeyseniz hiç de zor bir dövüş değil kendisi. Orta ağırlıkta bir silah olmasından ve menzilinden sebep kalabalık ortamlarda iyi iş yapan ikinci atış modunda da bir crossbow'a dönüşen silah oyun sonu savaşları için ideal. Yanında gelen Kraken summon'ı da cabası.



Alruna: 3. Bölümdeki tüm Umbran Tears of Blood'ları bulursanız açılan gizli bölümde birkaç mob ve Alraune'yi yenebilirseniz hem kendisi size katılıyor hem de bu çift kırbacı silah olarak kazanıyorsunuz. Bol kombolu, kullanması oldukça keyifli bir silah Alruna ve kalabalık grupların canını eritmek için birebir. Ayrıca takılıyken havada oluşturduğu çiçeğin üstünden zıplaya zıplaya ulaşılması zor yerlere ulaşmanız da mümkün.



Rodin: Tüm Bayonetta'larda olan Rodin boss savaşı ve silahları burada da var oyun bitiminde 999,999 seeds topladığınızda alabileceğiniz Platinum Ticket ile açılan gizli bölümde Rodin'i yenmeyi başarırsanız silahları da sizin oluyor. Diğer silahların aksine el ve ayak slotlarını komple kapayan silah angelic ekipmanlarını kullanmamızı sağlıyor ve epeyce güçlü. Ayrıca Rodin'i 100 kere yenemezsek kendisi silahlarını 9,999,999 seed'e satışa çıkarıyor dalga geçer gibi.





DRAMA 2- BAYONETTA'NIN CİNSEL TERCİHLERİ BİZİ NEDEN BU KADAR İLGİLENDİRİYOR?

Hemen herkes Bayonetta gibi özgür takılan, gönlüne göre yaşayan fiyakalı bir hatunun son kertede gidip de Luca ile everilmesine pek bir bozulmuş durumda. Bunun elbette #MeToo ile başlayan harekete kadar giden bir tarafı da var ama cinsel tercihleri bugüne kadar asla kesin hatlarla çizilmemiş bir karakterin gidip de bir erkekle öyküsünü sonlandırması niye bu kadar battı insanlara anlamış değilim. Yani Jeanne'la birlikte olsalar daha mı çok sevecekti insanlar? Görünüşe göre evet. Zira okuduğum çoğu yorum kafadan Bayonetta'yı bir LBGTQ bireyi olarak görmeyi seçerek "Niye Jeanne'la olmadı, Luca ne alaka?" "Ay zaten şapşal da bir erkekti bu, Bayonettamızı nasıl ayarttı?" minvalinde ağlamalara gark olmuş durumda.

Hani pardon da ilk iki oyunun neresinde Bayonetta'nın kadınlardan hoşlandığı ima edildi ki? Hadi hoşlanıyor diyelim, aynı zamanda erkeklerden de hoşlanıyor olamaz mı? Bu neyin dertlenmesi cidden? Sırf hayalinizdeki fan servis final yaşanmadı diye bu kadar oyunu gömmeye ne gerek var, sizi niye ciddiye alalım yani? Objektif bakma yetisini yitirmiş insanların heteroseksüel bireylere yapmaya başladığı ayrımcılık ve aşağılama bence kabul edilemez. Zira zamanında zorbalıkla mücadele etmiş kesimlerin popüler rüzgâr onların yönüne dönünce diğerlerine zorbalık etmesi de onların da sadece "herkes" gibi olduğunu, farklılıklarıyla övünürken aynılıklarıyla ön plana çıktıklarını gösterir. Bunları yazdığım için belki linç edilirim, belki edilmem ama yaratıcılarının vizyonu neyse o karakterin orada kabul edilmesi gerektiği taraftarıyım hoşumuza gitse de gitmese de.





lara yelken açmanın vakti geldiğini de oyuncuya geçirmişler. Belki de bazen bakış açımızı değiştirip hayatta hep istediğimiz şeylerin değil, bazen olması gerekenlerin de olması gerektiğini kabullenme sırası bizdedir ve bu bizi olgunlaştıracaktır gibi bir farkındalık yarattı oyun bende. Sırf bu bile *Bayonetta 3*'ün kalbimde edindiği özel yeri netleştiren, farkını ortaya koyan bir değer kendi adıma, herkes oynayıp kendi sonuçlarına varacaktır zaten er ya da geç.

Ah Switch vah Switch!

Başlangıçta hatırlarsanız Nintendo'yu bu seriye sahip çıktığı için övmüştüm ki oyunun yaratıcısı Hideki Kamiya da zaten "Nintendo'ya daima borçlu kalacağım" diyerek onlara olan minnetini dile getirmişti. AMA! Yahu kardeşim şu Switch'e bir ayar çekin bee! Cidden bu kadar geniş, büyük ve tutkuyla hazırlanmış bir oyuna bu alet cidden dar gelmiş. Oynanış kısmında nadiren 60 fps gördüğüm oyun ara sahnelerde arttırılmış ve detaylı görselliğini 30 fps kilitli olarak sağlayabiliyor. Kaplamalar çoğunlukla çamur gibi ve bazı PS3 oyunlarının bundan daha iyi göründüğünü de net olarak söyleyebilirim. İlk iki oyunun Switch versiyonlarındaki dengeli düşman boyutlandırması bu oyunda çap aşırı büyüdüğü için terk edilerek zaman zaman ekranda Bayonetta'yı kaybettiğimiz görsel bir kaosa sürüklenmiş ve özellikle elde oynarken maruz kaldığımız çözünürlük içler acısı. Her ne kadar ekrana bağlı

ŞEKİLLİ ADAM HARCAMA REHBERİ

- Kalabalık gruplarla dövüşürken onları ortadan yarmayı ve köşeye sıkıştırmayı deneyin, diğerleri ulaşana kadar teker teker almış olursunuz.
- Witch Time burada yine çok önemli, eliniz sürekli ZR tuşunda olsun.
- Viola ile oynarken Witch Time'a parry yaparak giriliyor ama onu da R tuşuna koydukları için alışmak zor. Parry hareketini de ZR tuşuna atamak çok daha iyi sonuçlar verebilir.
- Kombo yaparken olabildiğince farklı saldırılar yapıp Demon Slave'lerinizi işin içine katın, ne kadar kaos o kadar çok puan.
- Komboların sonunda eğer yaratık çağırarak bitirirseniz komboya özel güçlü bir vuruş yapıyorlar.
- Sol analoğu çevirerek 180 derece çevirerek yaptığınız hareketler genelde tüm düşmanlara vuran çevresel saldırılar ve hayli güçlüler, satın alırken onlara öncelik verin.
- Bayonetta'nın başlangıç silahı olan Colour My World'ün son açılan komboları hayli güçlü ve can yakıyor, diğer silahlara yatırım yapmadan evvel onu fulleyin.
- Oyun ilerledikçe sürekli yeni aksesuarlar açılıyor, bunlardan özellikle summon edilen yaratığın kendi başına savaşmasını sağlayan Nucleus of Talos çok faydalı.
- Diğer bir faydalı aksesuar da Earring of Time, Witch Time süresini uzatmak paha biçilemez çünkü.





Bayo'ya kırmızı çok yakışıyor

oynarken 810p gibi bir çözünürlüğümüz olsa da sürekli oynayan frame rate ve önümüzde kalan objelerin temiz alpha mapler yerine dithering ile transparan yapılması da görsel kaliteyi düşürmüş maalesef. Yoksa oyunun sanat tasarımı cidden muazzam ve bakmalara doyulmuyor. Hele hele bazı ara sahnelerde değme Hollywood filminde veya başka herhangi bir oyunda göremeyeceğiniz güzellikte enstanteneler de var ama bu miladını doldurmuş cihaza fazla gelmiş işte *Bayonetta 3*. Eğer bir gün Nintendo daha gelişmiş bir Switch çıkartır ve oyuna da buna göre bir ayar çekilirse işte o zaman tam manasıyla gerçek bir *Bayonetta 3* tecrübesi yaşayacağız demektir.

Ama elbette şu an elimizdeki de müthiş bir oyun sadece teknik açıdan yer yer bizi üzüyor işte. Ne yapalım o kadar kusur cadı kızında da olur diyeceğiz şimdilik.

O güzel gözlerine son bir bakış

Peki sadede gelirsek ortaya çıkışından bunca yıl sonra gelen bu devam oyunu beklentilerimi karşıladı mı? Kesinlikle evet. Yukarıda bahsettiğim ufak tefek teknik kusurlar benim görmezden gelemeyeceğim şeyler değil ve çoğunluğun sevmediği finali de ben beğendim. Her Switch oyununda yazmak zorunda kaldığım "Yani oyun güzel de pahalı" muhabbetinden bana açıkçası gına geldi zira seriyi seven adam için olmazsa olmaz bir alışveriş bu. Her silahı geliştireyim, tüm savaşlarım Pure Platinum olsun; en zorda bitireyim, tüm gizleri toplayayım dediğinizde zaten kafadan bir 40 saati de var oyunun ve bu karakter tabanlı bir aksiyon için çok çok iyi bir oynanış süresi. Tatlı cadımız ve ekürilerinin tam formunda olduğu bu macera türü sevenlerin net aklını başından alacaktır, sevmeyen zaten oynamaz etmez. Ama topukluların üstünde delicesine dans edip canavar kesen bu deli kadının oyun tarihindeki o özel yerini de çok sağlam bir şekilde perçinlediği kesin bu son aksiyon fırtınasıyla.



- Abartıda sınır mınır tanımayan aksiyon şöleni
- Düşman ve silah çeşitliliği absürt derecelerde
- Yaratıcı boss savaşları
- Bol gaz müzikler
- Uzun, doyurucu oynanış süresi
- Tekrar oynanabilirliği çok yüksek
- Geniş alanlarda giz kovalaması eğlenceli
- Summon sistemi oyuna epey farklı bir hava katmış
- Keskin kontroller
- Yaratıcı tasarımların ardı arkası kesilmiyor



- Hikâye ve final çoğunluğu mutsuz edecektir
- Elde oynarken çözünürlük rezalet
- Kamera bazen "oynamıyorum ben" diyebiliyor
- Kimi dövüşlerde ekranda ne olduğunu çözmek zor
- Yer yer yaşanan fps düşüşleri can sıkıcı
- Dr. Strange'den birebir çakma Multiverse kafası

9



Son Karar

Bayonetta 3 nadir güzellikte bir aksiyon oyunu olmayı başarıyor. Böylesini başka yerde bulamazsınız.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** PlatinumGames | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60€ (Nintendo E Store) | **YAŞ SINIRI:** 18+

PAPER CUT MANSION

Elinizi kesmediği sürece problem yok...

ONUR KAYA





Thunderful Publishing tarafından yayınlanan, Space Lizard Studio tarafından geliştirilen ve Reşat Nuri Güntekin'in aynı adlı romanından uyarlanan (dalga geçiyorum elbette) *Paper Cut Mansion* bu sene sonunun ilginç bağımsız yapımlarından bir tanesi. Adı üstünde tamamen kâğıttan yapılma mekânlar ve karakterlerle dolu yapım, Toby isimli bir dedektifin oyuna ismini verene malikâneyi araştırmaya gelmesiyle başlıyor. Kendisi neden buraya geldiğinin yanında geliş anının öncesindeki hayatına dair de pek bir şey hatırlamıyor. Daha bu noktada *Alone in the Dark* ve *Sanitarium* çanlarınız haklı sebeplerle çalmaya başlamış olabilir, zira oyunumuz Roguelite türünde bir oyun olsa da korku soslusundan. Kontrol edebildiğiniz bir izometrik kamerayla sevenine epey güzel, sevmeyenine ise (maalesef ben) eh meh grafiklere bakıyoruz yukarıdan.

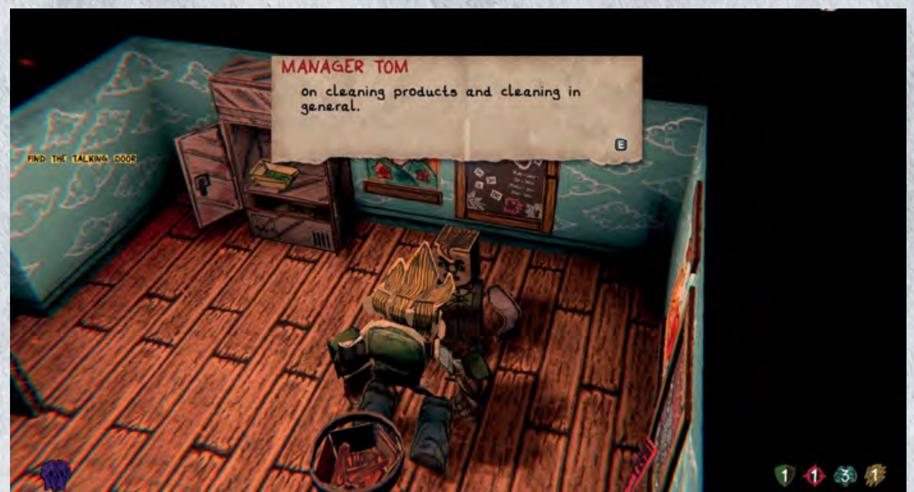
Kâğıdın mekaniği

Malikâneye girdiğimizde kapı arkamızdan kapanıyor (şok şok şok!) ve kendimizi diğer katlara atmanın yollarını aramaya başlıyoruz. Etrafta ne idüğü belirsiz bir takım NPC'ler var. Kimisi bize getir götürünü yaptırmak istiyor, görevlerini yaparsak temel istatistiklerimizi artıran madalyalar veriyorlar; bir kısmı da geçici veya kalıcı kazanımlar satıyor. Avukat abi var mesela bir tane, öldüğümüzde bile kaybetmeyeceğimiz silah ve ekipmanlar satıyor. Ted Crowford isimli gagalı veba doktorundaysa pasif bonuslar veya sağlık veren ilaçlar alabiliyoruz. Parayıysa etraftaki eşyaları inceleyerek veya düşmanları haklayarak topluyoruz.

Ayrıca oyunda 3 farklı "paralel boyut" bulunuyor. Bunlar limbik sistem, sürüngen beyni ve neokorteks olarak adlandırılmış. Neokorteks nesneleri inceleyebildiğimiz boyut ancak kimi nesneleri evirip çevirirken içlerinden hayalet çıkıyor. Hayaletlerle savaşamıyoruz, peşimizden koşmaktan sıkılıp sırra kadem bastıkları ana kadar kendilerinden olabildiğince az hasar alarak kaçmamız gerekiyor(Father Papotto'dan yardım almak da bir seçenek). Sürüngen beyin, bolca düşmanın olduğu boyut, bolca da savaşmamız gerekiyor içinde. Limbik sistemse soğuk, genelde NPC'lerin yakınında bulunan ateşlerde ısınarak keşfetmemiz gereken kısım. Her bir boyut için ayrı bir sağlık barımız var ancak bazı durumlarda tek bir boyutta birden fazla sağlık barına hasar alabiliyoruz. Ayrıca her boyut bizi aynı haritada dolaştırıyor; sadece kurallar biraz değişiyor o kadar.

Altı kat kâğıt

Oyun alanımız 6 kattan oluşuyor ve bu katların her biri farklı bir temada; ilk başta düz bir malikânedeyiz evet ancak sonrasında yolumuz polis karakolu, üniversite gibi yerlere de götürüyor bizi. Sonraki kata geçebilmek için konuşan bir kapı bulmamız ve bizden istediklerini yerine getirmemiz lazım. Bazen bir anahtar bulmamızı istiyor, bazense haritaya serpiştirilmiş kristallerin ortaya çıkardığı düşmanları ortadan kaldırmamızı. Anahtarı genelde ufak bir bulmaca çözerek elde ediyoruz, haritanın geri kalanı gibi belli tiplerde rastgele oluşturulmuş bu bul-







macanın çözümü yine altın sikkeler gibi etraftaki mobilyalarda saklı oluyor. Her daim bize eşlik eden yeşil renkli bir güve var ve bir odada bulmamız gereken bir ipucu olduğunda hava uçmayı bırakıp duvara konarak ses çıkartıyor.

Bir katı bitirdiğimizde sonraki kata geçip kontroller elimize teslim edilmeden önce müzikal havasında, hikâyeyi ilerleten bir ara sahne izliyoruz. Bunun yanında oyunda ilerledikçe doldurduğumuz bir de kanıt panomuz var. Oyunun hikâyesi bu şekilde, ölüp tekrar tekrar denedikçe ve daha fazla ilerleme katettikçe bir yapboz gibi tamamlanıyor. Bu ve benzeri fikirler gayet hoş lakin *Paper Cut Mansion* gerçekten Roguelite türünün özelliklerini lehine kullanabilen bir oyun değil. Etraftaki nesneleri evirip çevirip ipucu veya para aranmak oyun sürenizin ciddi bir kısmını işgal ediyor. Ölünce başa dönmek ve bu şekilde tek tek eşya yoklamak sinerji içinde çalışan temel mekanikler değiller. Bunun yanında oyunun prosedürel yaratım sistemi de cidden her tecrübeyi farklılaştıracak kadar kapsamlı değil. Bulmaca tipleri çok basit ama sizin kafa çalıştırıp çözdüğünüz değil, etrafı araştırarak çözümünü bulduğunuz tipte. Haritalar sadece sözde değişiyor, her katta karşılaşacağınız düşmanlarsa aynı.

Serseriliğin lüzumu yok

Keşif kısmı da pürüzsüz değil, bir pusulamız olsa bile bu sadece kuzeyi gösteriyor ve oyunun cidden bir mini haritaya ihtiyacı olduğunu hissediyorsunuz. İçinde olmadığız odayı göremiyorsunuz, eşyaları kurcalamak için de kamerayı sık sık çeviriyorsunuz ve tüm bunların sonucunda haritalar her seferinde ciddi anlamda farklılaşmasalar bile içlerinde kaybolmak çok kolaylaşıyor. Bütün bunlar oyunun pek de dişe dokunur olmayan içeriğini olabilecek en sıkıcı şekillerde uzatıyor. Zaten oyunun savaş mekanikleri ön planda ve buna bağlı olarak ekstra keyifli olmadığı için ölüp aynı yerleri baştan oynamak oyun tecrübesine ciddi anlamda zarar veriyor. Hepsinin üzerine bir de oyunun çok ucuz şekillerde sizi öldürdüğünü düşünürseniz iyiden iyiye sinir olmaya başlıyorsunuz. Mesela üçüncü kata geldiğimde bir zindan kapısı gördüm. Her yeri keşfederek oynamak işime geldiğinden daldım içine, karakterimin Neokorteks boyutundaki sağlığı (Dehşet Barı) büyük bir hızla azalmaya başladı. Bunun üzerine bir de karakterimin kontrolleri sapıttı, geldiğim gibi arkamı dönüp mekândan çıkamadım. İlginç bir şekilde o oyun süresince, kalıcı geliştirmeler satan avukat NPC de hiçbir haritada karşıma çıkmamıştı. Sonuç: Karakterimi geliştirmek adına hiçbir ilerleme kaydedemeden öldüm ve en başa yollandım. Kimi tuzakların hızlıca kaçmazsanız tek atması kısmına da hiç başlamayayım. Her yeni kata ulaştığınızda ilginizi canlı tutacak yeni numaralarla karşılaşıyorsunuz ancak ölüp baştan başlamak cidden o ilgiyi ayaklar altına alıyor.

Paper Cut Mansion güzel görselleri ve anlatım tarzıyla bize hoş bir hikâye sunan ancak Roguelite olmaya çalışarak kendi topuğuna sıkan bir oyun olmuş. Oyunun tasarımsal problemlerinin yanında ciddi bir cila eksiği de var; PC'de ayarlar fazlasıyla kısır ve hayatta en sinir olduğum şeylerden birine, yani değiştirilemeyen kontrol şemalarına sahip. 2022 senesinde PC'ye oyun çıkarıyorsanız ve klavye fare için düzgün bir kontrol şeması oluşturacak kadar zahmet vermediyseniz bari kontrolleri özelleştirilebilir yapın da biz kendimiz halledelim ama yok… *Paper Cut Mansion* sıklıkla oyun hevesimi kıran bir yapım oldu. Ancak eğer yine de merak ediyorsanız, indirim beklemeden alın zira oyunun 32 liralık çıkış fiyatı fazlasıyla uygun. Son Steam baz kuru değişimleri göz önüne alınınca fiyatı anca artar.



- Katlama kâğıt görsellik
- Paralel boyutlarda farklı şeyler yapma fikri ilgi çekici
- Hikâye samimi



- Oyun net bir şekilde Roguelite olmamalıymış
- Oyun net bir şekilde Roguelite olmamalıymış
- Oyun net bir şekilde Roguelite olmamalıymış

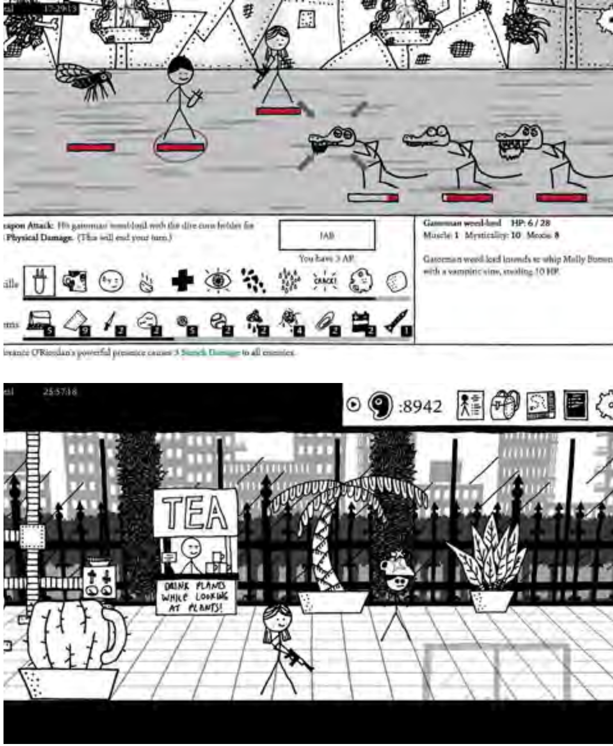
6



Son Karar

Yani tarzı ve fikirleri kulağınıza çok çekici geliyorsa şe'apabilirsiniz ama bence şe'apmayın

TÜR: Roguelite / Hayatta Kalma Korku | **YAPIM:** Space Lizard Studio | **DAĞITIM:** Thunderful Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 32₺ (Steam)





Ellerin üstünde yürümeye yarayan el ayakkabısı paha biçilemez.

SHADOWS OVER LOATHING

Bu yazıda bol bol olumlu anlamda "saçma" sözcüğü kullanılacaktır, önleminizi alınız.

İPEK ATAM

Bir RYO'dan bekleyebileceğiniz her şeyi düşünün... Ama çöp adam ve kadınlar, çöp vampirler, çöp inekler, çöp goblinler, çöp periler, çöp kılıçlar, çöp iksirlerle falan düşünün. Her şey sadece basit bir çizimden ibaret olsun, renk de olmasın. Şimdi geniş bir harita, binlerce diyalog, yüzlerce eşya, onlarca görev ekleyin. Tüm bunlara inanılmaz saçma, absürt, zekice yazılmış, komedi dozu tavan yapmış metinler doluşturun. Tebrikler, *Shadows Over Loathing*'iniz hazır!

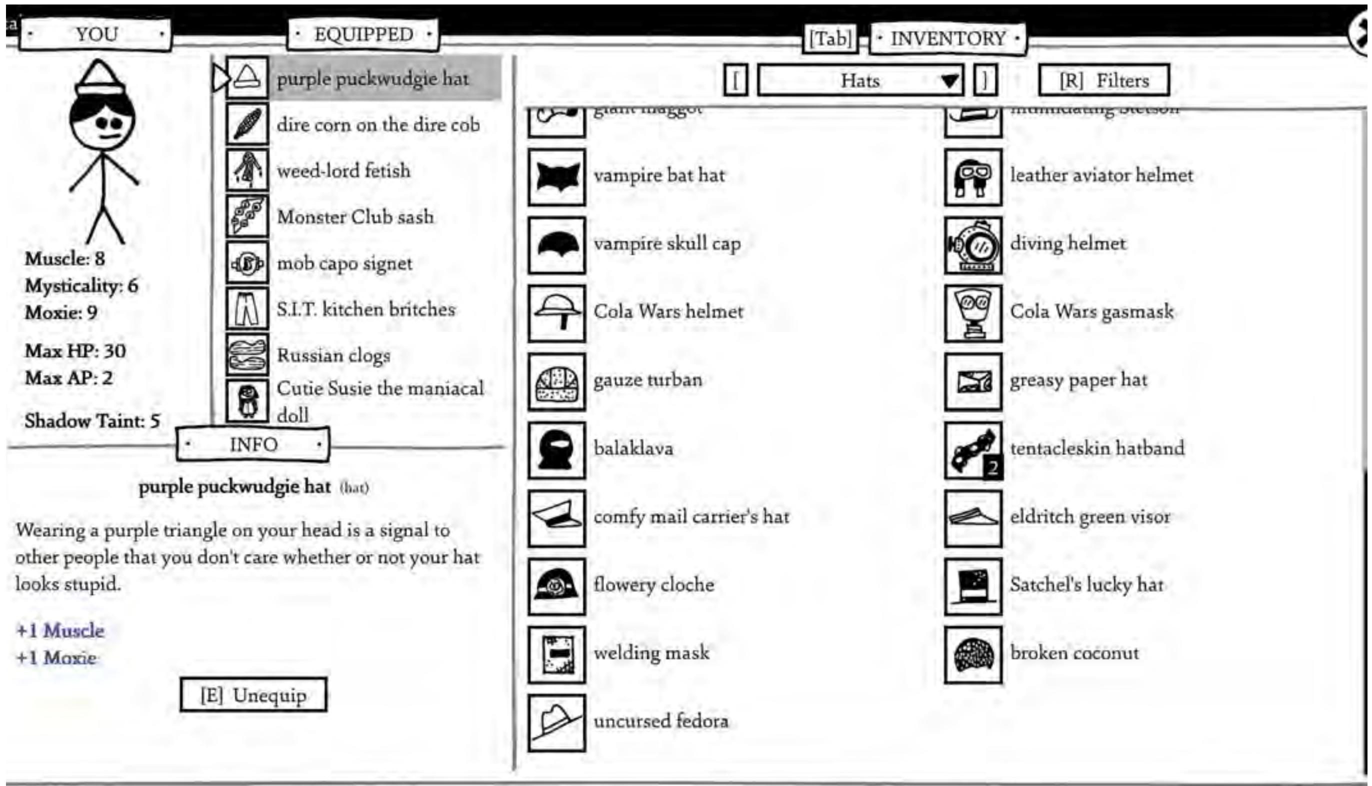
Şimdi, *Loathing* evrenine bir şekilde bulaşmış olan okurlar ya burada ya da oyunu çoktan aldı bile zaten. Ekran görüntülerine bakıp hemen sayfayı atlayan okurları ise çoktan kaybettik evet ama buraya kadar okumuş olan ve Loathing'lerden haberi olmayan okur, sana sesleniyorum! Absürt mizah ve RYO seviyorsan hiiiiç düşünmeden, önce yapımcının ilk oyunu olan, tarayıcıdan ücretsiz oynanabilen *Kingdom of Loathing*'e bir bakabilir (şuradan buyur hatta: https://www.kingdomofloathing.com/), sonra Steam'de bir nebze daha uygun fiyatlı olan *West of Loathing*'e yönelebilirsin. Pişman olmayacağına garanti veriyorum.

Ben zamanında *West of Loathing*'e bayılmış, suyunu çıkararak bitirmiştim. O yüzden *Shadows Over Loathing*'den bekleyebileceklerimi çok iyi biliyordum. 25 saat sonrasında beklentilerim fazlasıyla karşılanmış, eğlenceye ve kahkahaya tıka basa doymuş bir halde kalktım başından. Çok daha uzun sürerdi de, Can'ın duvara taze astığı Leviathan baltası Hollanda'dan kafama doğru geliyor gibiydi biraz, ehim, dergiyi vaktinde çıkarmak istiyoruz malum. *(Ohoo, balta sana uğrayana kadar… Liste uzun. -Can)*

"Bu sefer tema daha karanl-" pppıhahahah

Karakterinizi oluşturup (şey, yani çöp adam ya da kadınınızın saç şeklini belirleyip demek istiyorum) hangi sınıf olacağınızı seçtikten sonra (ben peynir büyücüsü olarak oynadım. Saçma demiştim size) ortadan kaybolmuş olan amcanız Murray'den gizemli bir mektup alıyor ve onu aramaya başlıyorsunuz. *West of Loathing* vahşi batı temalıydı, bu sefer ortalıkta *Lovecraftian* yaratıklar, vampirler, başka boyutlara açılan portallar ve gölgeler var. "Tema daha karanlık yani" diyeceğim ama beni bir gülme aldı yine bak... Yahu tema karanlık olsa ne olur, her şey ama her şey öyle komik ve saçma ki! Mesela çok basit bir örnek veriyorum: Bir masayla etkileşime geçtiğinizde masa hakkında yazılmış olan tanım metni "Ne sıkıcı bir masa" ya da "Masa işte nesine bakıyorsun" ya da "Sence neye benziyor?" minvalinde oluyor ve metin yazarı o kadar üşenmemiş ki... Yeri geliyor sizi azarlıyor, yeri geliyor fena halde dalga geçiyor. Artık okumaktan yorulduğum bir noktaya geldiğimde bir yanım hızlı hızlı yazıları geçmek isterken diğer yanım "Geçersen kimbilir neler kaçıracaksın" dedi oyun boyunca. Sonuç olarak geçemedim. Oyunun benim için tek olumsuz tarafı okumaktan gözlerimin fena halde yorulması oldu ama o kadar çok eğlendim ki, gözlerimin yorgunluğunu kahkahalarımla affettirdi. Oyun hem sizinle hem de kendisiyle sürekli dalga geçiyor, konuştuğunuz karakterler ya da nesneler (hihi) olsun, görevler olsun, savaşlar ve savaşlarda kullandığınız her





Şapka çeşitliliğine aşık olalım.

şey olsun... Savaşlarda bir durup soluklanayım, övmekten yorgun düştüm resmen çünkü.

Dünyanın en pis süpürgesiyle pislik hasarı vermek… İşte oyunlardan beklediğim tat!

Savaşlar klasik sıra tabanlı işliyor ama klasik olan kısım sadece burası. Kullanabileceğiniz silahlar, biraz şey... Mesela aklıma gelenleri sayıyorum: Balık, tavuk budu, kokulu peynir, fasulye, somun ekmek, dünyanın en pis süpürgesi gibi (Savaşlar oyunun ortalarından itibaren kolaylaşmaya ve biraz tekrarlamaya başlıyor ama neyse ki savaşmama seçeneğiniz her daim mevcut ve oyunu hiç savaşmadan, pasifist şekilde bitirmeniz de mümkün). Hasar çeşitleri olaraksa sıcak ve soğuk gibi “bildiğimiz” element hasarları dışında alışık olmadığımız koku ve pislik gibi hasarlar da var. Bunlardan koruyan zırhlar giyiyor, duruma göre sürekli değiştiriyoruz. Örneğin kanalizasyonda bir şeyler yapmamız gerekiyorsa oraya girmek için +5 pislik direncimiz olması gerekiyor. Karakterimiz üzerinde yalnızca şapka gözüküyor, ama ah o şapkalar yok mu... Silah çeşitlerinden anlamış olmalısınız şapkaların çeşitliliğini de. Tam 41 tane toplamışım ama daha da fazla olduğundan eminim.

Görev ve savaşların verdiği yetenek puanlarıyla güç, çeviklik ve büyü gücüne tekabül eden esrarengiz güçlerimizi geliştiriyoruz ve elbette bu güçlerin, açtığımız yeteneklerin tanımlarının, okuduğumuz yetenek kitaplarının yine aşırı SAÇMA bir şekilde muhteşem yazılmış olduğunu belirtmeme gerek yok artık bence.

Ayarlar kısmında bile yardırıyor oyun, HDR'yi açmanızı öneririm mesela :P Bir de araknofobi veya tam tersi araknofili (oyun diyor, ben demiyorum) açabiliyorsunuz, ben oyunlarda dahi en ufak bir örümcek görünce içim fena olduğu için, araknofobiyi görür görmez açmıştım alışkanlık olarak. Tabii hiç örümcek görmedim, sonra dedim ki “Ya bu oyunda örümcek olsa ne olacak ki, ne kadar rahatsız edici bir çizim olabilir yani...” Kapattım sonra ama (araknofiliyi açmaya cesaret edemedim yine de) karşıma çıkan ilk örümcekten sonra tekrar açtım. Yok, nasıl çizersen çiz örümcek tatlı olamıyor, kararım kesin.

Son bir şeyi daha övüp gideceğim: Giydiğiniz ayakkabıya göre yürüyüş animasyonu ve ses efektinin değişmesi o kadar muhteşem ki… Favorim ellerimin üstünde ve yüksek topuklularla yürümek oldu, ikisi arasında değişip durdum. Metinler yeterince komik değilmiş gibi yürürken de eğlendim bol bol anlayacağınız.

Loathing oyunları gerçekten öve öve bitiremeyeceğim, basit görünümün altında ne büyük hazineler yatabileceğinin en büyük örneklerinden olan yapımlar. Yazıda bahsedemediğim daha bir dolu komiklik ve içerik var inanın. Kahkaha garantili en az 25-30 saat geçirmek istiyorsanız çöp karakteriniz sizi bekliyor.



- Dahice espriler ve kelime oyunlarından oluşan, mizahın tavan yaptığı metinler
- Oynanış çeşitliliği
- Dopdolu, doyurucu içerik
- Müzikler

—

- Savaşların sonlara doğru kolaylaşması

9



Son Karar

Basit görünümünün altında parıldayan, komik ve haylaz bir inci tanesi.

TÜR: RYO / Macera | **YAPIM:** Asymmetric | **DAĞITIM:** Asymmetric | **FİYATI:** 199 ₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+



SOMERVILLE

Ben Amca'nın da dediği gibi, büyük sorumluluk büyük hayal kırıklığı getirir...

KIVANÇ GÜVEN

Dinozor oyuncuların oyun sektörüne ilişkin bakış açılarını bana kalırsa iki döneme ayırabiliriz: 2010 öncesi ve sonrası. Otuza merdiven dayadığımdan kendimi de dinozordan hallice görüyorum ve kendi bakış açımdan bu süreci şöyle değerlendiriyorum: 2010 öncesinde oyunlarda boyuta ve grafiğe çok önem veriliyordu. Oyuncular açık dünya ve güzel grafikli oyunlara her zaman 1-0 önde bakıyordu ve bu oyunların kimisi leş gibi olsa da mutlaka bir şekilde satış başarısı elde ediyordu.

Sonra 2010'lara geldik ve bağımsız geliştiriciler "Hop, biz de varız! Arkamızda büyük bütçeler ve dev holdingler yok ama bu işe gönül veren tutkulu kişiler var!" dercesine dehşetengiz oyunlar çıkartmaya başladı. *Braid, Limbo, Fez, Super Meat Boy* falan filan derken bugünlere geldik. Artık *Hades* gibi oyunlar *Call of Duty*'lere meydan okuyabiliyor, *Outlast, Resident Evil* kadar satış yapabiliyor. Ve bunun en büyük sebeplerinden biri, yaratıcılığını ve tecrübesini sentezleyerek *Limbo* ve *Inside* gibi indie başyapıtları ortaya koyan Playdead Studios diyebiliriz.

Oyunumuz *Somerville*, her ne kadar Playdead tarafından yapılmamış olsa da Playdead'in eski CEO'su ve kurucularından biri olan Dino Patti'nin yapımdaki emeği büyük. *Somerville*, Dino'nun Playdead'den ayrıldıktan sonra kurduğu Jumpship isimli yeni şirketimizin ilk oyunu. Yani *Limbo*'nun ve *Inside*'ın arkasındaki beyin, *Somerville*'in de arkasında. İşin en güzel kısmıysa, bunu bolca hissediyor olmamız.

Dünyalar Savaşı v.982741

Somerville, yine *Limbo* ve *Inside* tarzı bir senaryo anlatımını benimsemiş. Fakat bu sefer bu algıyı çok daha genişletmiş ve sinematografik bir hale getirmiş. Oyunda tek bir kelime diyalog olmamasına rağmen, oldukça bayat fakat sürükleyici bir hikâye var. Biz de diyalogsuz bir şekilde bu senaryoyu keyifle takip ediyoruz.

Senaryoyu hiç anlatmasam da başlıktan anlayabilirsiniz aslında. Ailece tatlı orman kulübemizde takılmak için ufak bir seyahat düzenliyoruz. Baba, anne, ufak çocuk ve şeker köpeğimizle beraber aile saadetine doyarken, bir anda uzaylı istilası başlıyor. Biz de isimsiz kahraman aile babasını oynatıyoruz ve bir şekilde ailemizden kopup onları aramaya başlıyoruz. Spoilersız olarak bu kadar anlatabileceğim senaryo, gördüğünüz gibi salt bir Dünyalar Savaşı klişesi. Ama merak etmeyin, senaryo hafiften dallandıkça tat vermeye ve klişeleri inceden kırmaya başlıyor.

İnceleme boyunca karşılaştıracağım o tahmin ettiğiniz iki oyunda olduğu gibi, temelde aslında *Somerville* de bir platform oyunu. Oyunda iki farklı platform mekaniği var. Uzaylılarla yaşadığımız ufak bir temas sonrası ana karakterimiz iki farklı süper güç elde ediyor. Bunlardan ilki uzaylı formlarını eritmeye yarayan bir güçken diğeriyse bu formları katılaştırmaya yarıyor. Yani 4 saat boyunca kullandığımız mekanikler bunlar olsa da oyun bu sürede kendini tekrar etmemeyi ve sıkıcılıktan uzak bir şekilde bu dinamiklerle kendini oynatmayı başarıyor.

2D + 3D = 2,5D?

Somerville'in *Limbo* ve *Inside*'dan ayrıldığı en büyük nokta kamera açılarında kendini gösteriyor. Oyun gerçekten bir film edasında sürekli kamera açısı değiştirip duruyor. Bir bakıyorsunuz klasik iki boyutlu platform kamerası, karakterimiz yan yan koşuyor. Sonra bir bakıyorsunuz TPS'ye dönüşmüş; ardından hop ilk *Resident Evil*'larda olduğu gibi odalarda sabit bir kamera üzerinden oynatıyoruz.





Atmosfer yaratma konusunda hiç de fena değil

Peki böyle kameranın fır fır dönmesi güzel bir şey mi? Oyuna dinamizm kattığı ve sinematik yaklaşımını günlendirdiği doğru. Ama teknik aksaklıklar yüzünden bolca çıldırttığı da bir gerçek. Bazen kamera açıları o kadar kötü ayarlanıyor ki ne karakterimizi görebiliyoruz ne de gideceğimiz yeri. E madem altından kalkamayacaktınız, o zaman keşke bu toplara girmeseydiniz diye de bolca söylenip duruyoruz o yüzden.

Bölümü geçemiyor musunuz? Muhtemelen sorun sizde değildir…

Teknik aksaklıklar ne yazık ki kamera açılarından ibaret değil. Maalesef tasarımda ve oynanışta da birçok aksaklık bulunuyor. İnanılmaz saçma görünmez duvarlar, bulmacayı çözmek için görünmeyen yerlere gitmek zorunda olmak, bir sürü anlamsız bug, kaçma ve aksiyon sahnelerinde hep aksayan kurgu, performans sorunları… Ay vallahi yazarken daraldım. Yerim kısıtlı olmasa daha yazardım bu arada, say say bitmiyor yahu. O kadar çok problemi var ki bu oyunun. Bir kısmı gelecek çeşitli güncellemelerle çözülebilecekken, büyük bir kısmının çözülmesi ne yazık ki devasa güncellemeler olmadan mümkün de değil üstelik. Çünkü bunların bir kısmı gerçekten bilinçli olarak yapılmış. Ben buradan şu sonucu çıkartıyorum: Son kullanıcı deneyimi yeteri kadar test edilmeden oyun piyasaya sürülmüş gibi duruyor. Yani benim gibi vasat bir oyuncu bile test amaçlı bu oyunu incelese, onlarca sayfa eksiklik ve hata çıkartabilirdi.

Üstelik optimizasyon bakımdan da çakılan bir oyun var elimizde. Bu durumların güncellemeler aracılığıyla düzeltileceğini umuyorum ama yine de bahsetmem lazım: Oyun Xbox Series S'te bazen öyle bir çakılıyor ki… Yani 5-10 FPS aldığım yerler bile oldu. Indie oyunların en büyük alameti farikalarından birinin optimizasyon sıkıntılarından arınmış oynanış olması lazım. Yani yeni nesil konsolda bile böyle bir sıkıntı yaşadıysam, eski nesildeki çakılmaları düşünemiyorum. Ben PC'de oynamamış olsam da PC optimizasyonu için de olumlu şeyler söylenmediğini belirtmeliyim.

Göm göm bir yere kadar canım…

Somerville'i WWE dövüşçüleri gibi yerden yere vurup kafasında sandalyeler kırdığıma göre artık oyunu övme faslına geçebilirim. Çünkü Jumpship her ne kadar birçok noktada tökezlese de son düzlükte gerçek bir maraton koşucusuna dönüşüyor ve tüm bu rezilliklere rağmen başarılı bir oyun tecrübesi sunmayı başarıyor.

Öncelikle yukarıda da bahsettiğim gibi hikâye anlatım tekniği çok klas. Gerçek bir filmi oynuyor gibi hissettiriyor. Tek bir kelime dahi etmeden insanın boğazını düğümlüyor, rahatsız ediyor ve heyecanlandırıyor. Üstelik bu anlatıma, zevkli ve görsel olarak oldukça etkileyici bir sanat tasarımı da eşlik ediyor. Bir de tüm bunların üstüne bir de harika müzikler eklenmesin mi? *Somerville*'i oynayın oynamayın fark etmez, mutlaka oyunun müziklerine bir göz atın derim. Senaryodaki minimalist yaklaşımla modern klasik müzik tınılı piyano melodileri harika uyuşuyor.

Bulmacaları, bahsettiğim aksaklıklardan nasibini almadığı sürece gayet eğlenceli ve kıvamında olan, platform ögeleri keyifli kullanılmış ve 3-4 saatlik bir oynanış süresiyle her şeyi kıvamında sonlandırmış bir yapım var karşımızda. "Bu nasıl oyun be?!" diye parladığınız anda oyun önünüze öyle bir sahne çıkarıyor ki, "Vaay, neyse hadi iyisin affettim" diyorsunuz. Yani günahları da sevapları da çok bol *Somerville*'in.

Bir Limbo veya Inside değil… Ama o bir Somerville

Uzun lafın kısası, Dino Patti ne yazık ki yarattığı büyük beklentileri karşılayamıyor. *Somerville*, çok büyük hataları olan çok güzel bir oyun. Üzerine biraz daha düşünülse, birkaç ay daha çalışılsa "ÜÇTEE ÜÇ!" diye bağırabilirdik ama maalesef "Somerville de fena değildi ya, ben sevdim" kıvamında bırakmak zorunda kalıyoruz…

TÜR: Indie, platform | **YAPIM:** Jumpship | **DAĞITIM:** Jumpship | **SİSTEM:** Xbox Series S
DİJİTAL İNDİRME: 235₺ (Steam), 39₺ (Epic Games Store), 117₺ (XBL, Gamepass'e dahil)



- Sade ve keyifli senaryo anlatımı
- Klas bölüm - bulmaca tasarımları
- Fena olmayan grafikler
- Başarılı görsel tasarım
- Harika minimalist müzikler
- Farklı ve etkileyici sonlar
- Hareketli kamera açılarının sinema hissiyatı yaratması

—

- Hareketli kameraların salak saçma açıları
- Tasarım hataları ve bu hatalar yüzünden saç baş yolmak
- Ucu bucağı olmayan buglar
- Görünmez duvarlarla sarılı bir dünya
- Optimizasyon problemleri
- Yitip giden potansiyelleri görüp kahrolmak...

7



Son Karar

Somerville çok iyi fikirlerin ve harika bir yaratıcılığın, teknik ve tasarımsal problemler tarafından nasıl ezilebileceğinin en iyi örneklerinden biri. Fakat yine de iyi ve farklı bir oyun tecrübesi vaat ediyor.

İHSAN CAN ASMAN

Bu sene de ne örümcek yaptı be!



MARVEL SPIDER-MAN Miles Morales

Valla çıkan onca güzel özel oyuna rağmen bunca zaman Playstation al(a)mamış ve pek çok oyun muhabbetine mecbur Fransız kalmış biri olarak şu aralar epey keyifli günler geçirdiğimi söylemeliyim. Zira önce David Cage oyunları, sonra *Horizon*, ana *Spider-Man* oyunu ve *Uncharted* koleksiyonu falan derken, konsolcuların yıllardır niye böyle bayram ettiğinin cevabını ilk elden deneyimleyerek almış oldum. Ve işte *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* de bu şahane furyanın son ve bir diğer başarılı örneği olarak karşımızda.

Aslında oyunun sunduğu içerik ve fiyat etiketi oyun Playstation'a çıktığından bu yana çok tartışıldı, hâlâ da tartışılıyor. Bu mevzuyu en baştan halledip incelemeye öyle devam etmek gerekirse… Evet, oyun kesinlikle bu fiyatı hak etmiyor. Daha doğrusu ana oyuna kıyaslayınca bu fiyatı hak etmiyor, yoksa Miles Morales ne oyun olarak kötü ne de süre olarak o kadar kısa. Mesela ana görevi her ne kadar 10 saatin altında rahatlıkla paketleyebilseniz de haritadaki her şeyi %100leyeceğim ve bunu da en üst zorluk seviyesinde yapacağım derseniz, bu süreyi üç dört saat daha uzatabiliyorsunuz. Zaten tüm başarımları açacaksanız, NG+ ile süre her türlü yirmi saate yaklaşacak. Ana oyunda (DLC dahil) 40-45 saat gibi bir sürede tüm başarımları alabildiğimiz düşünülürse, kabaca yarı yarıya bir içerik farkı var. Yani özetle yirmi saatlik içerik sunan bir oyun benim için o kadar kısa sayılmaz; ama ilk oyun bunun en az iki katı doluyken seri için ara oyun teşkil eden *Miles Morales*'e elli dolares fiyat biçmek tuhaf bir tercih kesinlikle. Bu mevzuyu böyle iğrenç bir kelime oyunuyla nihayete erdirdiğimize göre devam edebiliriz sanırım.













New York'ta kış başkadır…

Âdettendir deyip oyunun da hikâyesini kısaca özet geçmek gerekirse, MJ'in peşinden Sable'ın memleketi Symkaria'ya giden Peter, New York'un güvenliğini de gözü kapalı şekilde Miles'a emanet etmiştir. Zira ikili en son birliktelerken, Peter'ın popoyu Rhino'dan biraz da Miles kurtarmıştır. Benim dayak yediğim yerde Rhino ayısını pataklayan, Noel ruhuna bürünmüş karlar altındaki New York'u da birkaç haftalığına idare eder mantığı yani. Karlar altında diye özellikle vurguladım çünkü Miles belediyenin yapması gereken işleri bile yapıyor yer yer :D Sonrasıtsa enerji şirketi Roxxon ile şehirde yeni yeni palazlanan bir suç örgütü Underground ile çatıştığı ve Miles'ın kendi kişisel öyküsünün de başarıyla bu çatışmaya eklemlendiği bir olaylar silsilesi diyebilirim. Tabii hikâye bu yanıyla biraz daha arka planda, oyunun esas derdi Miles'ı tanıtmak ve benimsetmek zira. Kendisinin Peter'ın yokluğunda New York'un tek Spider-Man'i olmak gibi büyük bir sorumluluğu nasıl sırtladığı, hem bir önceki oyunda kaybettiği babasının yasını tutması hem kendisi gibi iki farklı yaşam süren amcasıyla ilişkisi, gene yerel politikadaki sivri çıkışlarıyla epey düşman edinen annesiyle ve Phin dahil diğer arkadaşlarıyla olan dina-

BLM, Harlem ve topluluk aidiyeti

Oyun çok gözünüze sokmasa da Miles'ın hem siyahi hem de Latino/Hispanik oluşu, ailecek Harlem'de yaşamaya başlamış olmaları, Roxxon'un burayı elden çıkarılabilir görmesi ve genel olarak bölge üzerinden yansıtılan topluluk aidiyeti gibi hususlar Amerika'nın güncel politik iklimiyle doğrudan ilişkili elbette. Şahsen bu tartışmalara Türkiye'den bodoslama dahil olmayı çok da anlamlı bulmayan biri olarak oyunun bu tarafına gayet nötr yaklaştım. Kurgu içi mantığa halel getirmedikten sonra bir karakterin siyahi toplumdan ya da başka bir etnik gruptan olması benim için sorun değil açıkçası.





miği falan Roxxon - Underground çatışmasını biraz daha ikincil kılmış yani.

Yufka yürekli ve amca ruhlu bir insan olduğumdan mıdır bilmem, Miles'ın bu muhabbetleri beni sardı sarmasına ama tek sıkıntım, Peter'la takıldığı ilk önemli görevi olan Rhino görevinde "Ay çok kötü batırdım bu işi!", "Valla Peter beni ocak dışı bırakacak, az kaldı…" triplerinde olan bu ergen kardeşimizin oldukça kısa bir süre içinde esas Spider-Man'den çok daha güçlü hale gelmesi, yahut daha doğru bir tabirle, oyunun size böyle hissettirmesi. Hani tamam, Miles'ın görünmezlik ve kankası Ganke ile venom ismini verdiği enerji saldırısı gibi orijinal Spidey'de olmayan birtakım yetenekleri var ama keşke Insomniac'ın bu yetenekleri sunumu bu Miles Peter'ı bile fena pataklar dedirtmeseydi. Yani sadece oynanış olarak da değil; bayağı ara sahneler ve hikâyenin ilerleyişi falan da böyle dedirtiyor. Kısacası boynuz kulağı hemencecik böyle geçmemeliydi bence. Miles Morales'i çizgi romanlarda takip edemediğimden oradaki durum nedir pek bilmesem de bu süreç bence Into the Spider Verse animasyonunda çok daha başarılı resmedilmişti.

Miles'ın farklı özelliklerinden bahsetmişken bunların oynanışa yaptığı katkıya değinmek de istiyorum. Oynanış genel hatlarıyla ana oyunla çok benzer, o yüzden bu dokunuşlar önemli. Evvela ilk oyunda biraz eksik hissettiren gizlilik sekansları, bu oyunda Miles'ın görünmezlik yeteneğiyle birlikte çok daha anlamlı ve eğlenceli hale gelmiş. Mesela önceden bir mekânda belli bir sayıda düşmanı gizlilikle indirdiğinizde oyun otomatikman gizlilik sekansını sona erdiriyor ve sizi kalan düşmanlarla açıktan dövüşmeye itiyordu. Şimdi ise çaktırmadan düşmanı indirmeye çalışırken yakalansanız bile hemencecik kaçıp kamuflajı aktive ederek izinizi kaybettiriyor ve kaldığınız yerden gizliliğe devam edebiliyorsunuz. Hatta sırf düşmanlar sizi tespit edecek gibi olduğunda otomatikman kamuflajı aktive eden bir vizör bile var. Bayağı iyi olmuş yani. Yine değişik venom saldırıları da yakın dövüşleri ve boss savaşlarını epey eğlenceli hale getirmiş. Farklı venom yeteneklerini açtıkça iyice tadından yenmez hale geliyor Miles ile oynamak. Ayrıca bu yeteneklerle birtakım bulmacalar çözüyoruz, şehirde gezerken venom yetenekleriyle bir tık hızlanabiliyoruz. (Bu noktada tekrar altını çizmekte fayda var: Bu VENOM o VENOM değil)

Oynanıştaki bu dokunuşların ötesinde oyunla ilgili olumlu anlamda dikkatimi çeken bir diğer husus, yan görev tasarımını ana oyuna oranla çok daha iyi kotarmış olması. Artık belli bir bölgeyi %100'lemek için orada angarya şekilde beş tane suç engellemek zorunda değiliz mesela. Ganke'nin büyük emek verdiği Spider uygulamasında listelenen suç ve aktiviteler listesinden her farklı suç türünü bir kere engellememiz yeterli. Ki aktiviteler diye listelenenler de aslında mini yan görevler diyebiliriz ve çeşitlilik olarak hiç fena değiller. Bu örümcek uygulaması üzerinden oyun, Miles'ın ikinci Spider-Man olarak yavaş yavaş şöhret basamaklarını tırmanışını da eğlenceli bir şekilde resmetmiş, güzel olmuş. Esas yan görevler de (şu haritada mavi üçgen şeklinde görünenler) hikâyeyi ve Miles'ın karakter gelişi-

JJJ zulmüne son!

J. Jonah Jameson'ın patolojik Spider-Man nefreti malumunuz. Ana oyunda da yaptığı yayınlarla klasik bir biçimde her kötü şeyin sorumlusunu SM olarak ilan ediyordu. Bu oyundaysa ona ek olarak Danika'nın Danikast isimli podcasti sağ olsun, biraz olsun övgülere de mazhar olabiliyoruz. Ama Danika da yer yer çok itici be. Sanırım JJJ'in Spider'ı bir sonraki sefere suçlamak için nasıl saçmalayacağını merak etmeyi yeğliyorum.









mini layığıyla taşımayı başarmış bu arada. Tabii bu yan görevlerin daha az tekrara düşmesinde oyunun daha kısa olması da etkili ama olsun. Bu arada ilk oyundan direkt kopyalanan birtakım şeyler de söz konusu: Mesela Screwball mücadeleleri yerine Holo-Peter'ın eğitim görevleri gelmiş, Maggia, Fisk ve Sable üsleri bas kısmı olmuş Underground/Roxxon üssü basmaca, falan filan… Son olarak ana oyunda benim güzel soluklanma olmuş dediğim ama bazılarınca hiç sevilmeyen gizlilik odaklı ara bölümler tamamen çıkarılmış.

Miles'ın PC'de aktive olduğunu düşündüğüm diğer yetenekleri (!)

Oyunun PC'de nasıl bir performans gösterdiğini konsol sürümüyle kıyaslamak elbette tatlı olurdu ama konsolsuzluk işte, direkt burada gördüklerimden gideceğim. Bu oyunda enteresan şekilde ana oyunda hiç görmediğim tuhaflıkta buglar gördüm: Ağ atarken yerin içine düşmeler, ara sahnelerde Miles'ın gövdesinin bir kısmının "görünmez" olması, ses-görüntü senkronizasyonunda sendelemeler, duvarların içine sıkışma, bir yerlere sıkışan düşmanlar vs. Yine bazı bazı oyunun çöktüğü, donduğu da oldu. Öte yandan bize ulaştırılan sürümün genel performansı, önceki oyunun çıkış öncesi sürümüne göre çok daha iyiydi. Oyunun tamamına yakınını, 1080p ve yüksek ayarlarda ortalama 60 fps'yle oynayabildim. Oyunun FSR 2.1 ve DLSS 3 gibi performans arttırıcı seçeneklerle gelmesi zaten başlı başına bir güzellik bence. Kısacası şu an oynanmayacak durumda olmasa da bir iki yamayla çok daha iyi bir duruma gelebilir oyun.

Sözün özü, böylesi bir ara oyun özelinde doğru dokunuşları yapan, bir kısım tarafından varlığı tamamen politik doğruculuk üzerinden okunan Miles Morales'i oyunculara sevdirme işini de bence iyi şekilde kotaran ama fiyat/performans anlamında biraz güdük kalan bir yapım olmuş *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*. Üstelik mesela şu an kimi sitelerde ana oyun bu oyundan 100 küsur lira daha ucuza bulunabiliyorken, ülkenin mevcut şartlarında gidin bu oyunu alın diyemiyorum. Ama söylendiği kadar kısa olmayan, kendi başına değerlendirildiğinde de gayet iyi bir oyundan bahsettiğimizi bilin. Güzel bir indirimde hem ana oyunu sevenlerin hem de SM fanlarının mutlaka oynaması gerektiğini düşünüyorum.



- Oynanışa yapılan dokunuşlar
- Yan görev tasarımı çok daha iyi
- Miles'ı kitlelere tanıtma anlamında hiç de fena değil



- Kesinlikle baz fiyatını hak etmiyor, sadece TR için değil tüm dünya için
- Ana oyunda olmayan buglar, çökme/donmalar

7.5



Son Karar

Insomniac'ın SM serisinin gayet sağlam gittiğinin en güncel kanıtı. Keşke daha doğru bir fiyatlandırma politikası izlenseydi. Fiyatının erişilebilir olduğu bir durumda nota rahatlıkla +1 ekleyebilirsiniz.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Insomniac Games / Nixxes Sofware | **DAĞITIM:** Playstation PC LLC | **DİJİTAL İNDİRME:** 499₺ (Steam)

MARVEL SNAP

Tam çocuk uyuturken birkaç el atmalık kart oyunu lazımdı bana da!

CAN ARABACI

Kart oyunlarını ilk başladıkları dönemde çok keyifle oynuyorum. Ama genellikle birlikteliğimiz hep kısa sürüyor, çünkü bu tarz oyunların rekabetçi bir yanı da olduğundan çok ciddi bir kendini adamışlık istiyorlar. Ben istiyorum ki eğleneyim, öyle deste kurmakla kafayı kırmayayım, "meta" takibi yapmak zorunda kalmayayım… Hearthstone da Gwent de benzer sebeplerden beni kaybettiler mesela. Birilerinin yapımcılara oyunları mesai harcamak için değil de eğlenmek için oynadığımızı hatırlatması lazım artık. Gerçi belki de hatırlatmaya gerek yoktur. Yine fazla erken mi konuşuyorum bilmiyorum ama sanki MARVEL SNAP tam da aradığımı bana veriyormuş gibi duruyor şu ana kadar.

MARVEL SNAP, Second Dinner Studios'un ilk oyunu. Böyle söyleyince "Kimin??!" tepkisi verdiğinizi tahmin edebiliyorum ama aslında konuyla ilgisi olanlara o kadar da yabancı değil bu arkadaşlar. Hani şu Hearthstone'un şen şakrak, gümbürdeyen kahkahalarıyla yeri göğü inleten eski yönetmeni Ben Brode vardı ya. Hah işte, onun şirketinin yeni oyunu. Ve az önce de ima ettiğim gibi hem mantık olarak aşırı basit, oynanış olarak inanılmaz hızlı ve tamamen eğlenmeye yönelik bir oyun kendisi. Kolay kolay Gwent ve Hearthstone gibi "İki maç atayım da keyfim yerine gelsin" kafasından uzaklaşacağını da sanmıyorum… Çünkü maçlar aşağı yukarı sadece 2 ya da 3 dakika sürüyor. Buna rağmen içine girdikçe sizi "Yahu ben bunca şeyi nasıl öğreneceğim de aklımda tutacağım, çok iş öff" dedirtmeden de derinleşebileceğini ve taktiksel bir katman eklenebileceğini de kanıtlıyor. Ama durun, böyle uzun uzun açıklamak yerine size oyunun kurallarından bahsedeyim ben.

Adından da anlayacağınız üzere SNAP, Marvel lisanslı bir kart oyunu. Bir ton Marvel kahramanının oldukça hoş çizimlere sahip kartlarını içeriyor; her birinin farklı, ilginç güçleri ve özellikleri var. Bu kahraman kartlarını oyun sahasındaki üç "mekân" üzerinde oynuyoruz. Amacımız üç mekândan ikisinde rakibin güç seviyesinden fazlasını çıkartmak. Her tur 1 mana kazanıyoruz ve bir maç toplam 6 tur sürüyor. Buraya kadar tamam mıyız? Hah, şimdi işin bir tık daha kompleks hal aldığı kısma geliyoruz. Bu mekânlar tamamen rastgele şekilde karşımıza çıkıyor ve her mekânın kendi özel kuralları var. Kimisi çok standart şeyler. Mesela Hellfire Club, 1-Manalık (mana diyorum da "cost" aslında ama çoğumuz buna mana olarak alıştığı için öyle demeye devam edeceğim) kartları bu bölgede oynayamıyorsunuz. Bir yandan eğer Marvel evrenine hakimseniz Hellfire Club'ın gayet elit bir organizasyon olmasından mütevellit avam tabakayı dışlamış olmasına gönderme yaptığını da fark ediyorsunuz tabii mesela. Tabii daha komplike ve ilginç kurallara sahip mekânlar da var. Mesela Asgard. 4. turun sonunda bu bölgede kim kazanıyorsa iki tane daha kart çekiyor. Ya da bir başka örnek, Death's Domain. Bu bölgede kart oynadığınızda kartı yok etmeniz gerekiyor. Eee peki saçma değil mi, niye kartımı yok edeceksem o bölgede kart oynayayım, değil mi? Çünkü bu kısımda da kartların kendi güçleri işin içine giriyor. Bazı kartların üzerindeki "Bu kart yok edilemez" ya da "Bu kart yok edildiğinde şu olur" vb güçleri parlamaya başlıyor böyle durumlarda.

Mevzu bu kadarla da kalmıyor, kartlar ve mekân komboları birleşince gayet basit başlayan oynanış bir anda derinleşiyor. Oyunun hızlı ve basit temeli sağ olsun, hiçbir noktada kendinizi diğer kart oyunlarındaki gibi bir anda kaybolmuş hissetmiyorsunuz. Örneğin ortadaki sekmeye sizin kafanızda kurduğunuz planı komple yerle bir eden bir mekân denk geldi diyelim. Hop, o bölgede bir Scarlet Witch kartı oynuyorsunuz ve mekân rastgele başka bir tanesiyle değişiyor! (Çünkü Scarlet Witch'in gerçekliği bükebilen güçleri var; yine çizgi romanlara selamı çaktı hemen!) Ama tabii böyle yapıp da daha fena elinizde patlayacak bir mekân da denk gelebilir, onu da hesaba katmak lazım. Arada bir bazı mekânlar daha sık karşınıza çıkacak şekilde "Featured" sekmesinde yer alabiliyor, bu durumda çok ilginç



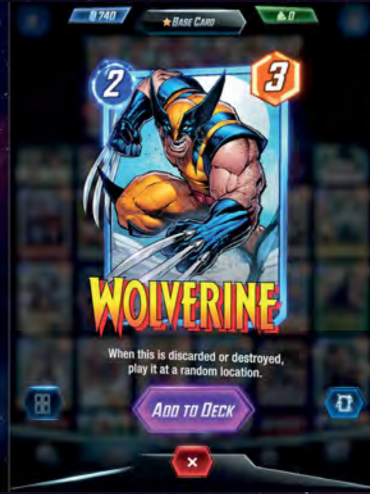


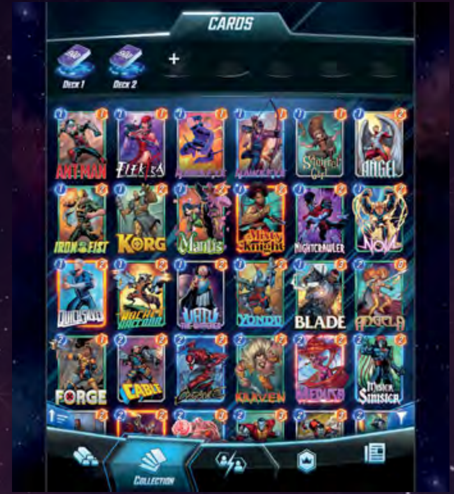
Mobilde tamam ama PC'de Erken Erişim…

MARVEL SNAP'in mobil olarak tasarlandığı gün gibi ortada. Ama PC üzerinden de oynamak isteyenleri dışlamaması güzel bir hareket tabii. Bununla beraber PC sürümünün henüz eksik kısımları olduğunu eklemem lazım, tam olarak da bu yüzden "Erken Erişim" etiketi altında çıktı zaten. Yapımcı ekip ileride PC için özel opsiyonlar ekleyip bu tecrübeyi de güzelleştireceklerini açıkladılar. İmkânınız olursa siz şimdilik mobil versiyonunu oynayın derim ben ama…









planlar kurabiliyorsunuz. Mesela ben bu yazıyı yazarken "Bar Sinister" mekânı Featured'daydı. Buraya oynadığınız kartı direkt 3 kere kopyalayıp orayı tamamen dolduruyor. Normalde bir mekânda sadece 4 kart oynayabiliyorsunuz ama bunu akıllıca kullanırsanız çok daha efektif oyunlar kurmak da mümkün. Mesela benim oynadığım bir maçta Bar Sinister'ı Jessica Jones'la doldurdum (bir sonraki tur orada bir kart oynamazsanız +4 ekleniyor gücüne) ve sonra o turn biter bitmez devreye giren "The Bifrost" mekânı (4. turun bitiminde bütün kartları bir sağdaki mekâna kaydırır) sayesinde o taraf boş kalınca bir tur da The Thing bastım. Böylece toplam 8 kart yaratmış oldum o mekaniği kullanarak ve bunlar hep güçlü kartlar olduğundan elimi hızlı bir şekilde güçlendirmiş oldum. Bu tarz komboları denk getirmek ayrı bir keyif zaten. İşin güzel yanı, maçlar çok hızlı gerçekleştiği için bu tarz taktikler size yapılsa bile çok sinirlenmiyorsunuz, çünkü kaybettiğiniz puanı telafi etmek çok basit ve hızlı oluyor yine.

Ha bu arada unutmadan ekleyeyim, oyuna ismini veren bir de SNAP! mekaniği var. Eğer kazanacağınızdan eminseniz (ya da rakibe blöf yapmak istiyorsanız) ekranın üstündeki küp arkadaşa tıklayarak rakibi "SNAP"leyebiliyorsunuz. Normalde kazanma/kaybetme durumunda 2 puan ortaya koyuyorken birden ortaya iki katı puan koymuş oluyorsunuz böylece. Bunu rakibiniz de yapabiliyor tabii, iki taraf birden SNAP'lerse toplam 8 puan yatırmış oluyorsunuz. Olur da gaza gelip SNAP'lediniz (ya da SNAP'lendiniz) ve işler beklediği gibi gitmedi, eğer "pes ederseniz" ortaya koyulan puanın yarısını kaybederek maçtan çekilebiliyorsunuz. İlginç ve eğlenceli olmuş bu özellik de ve özellikle de rakip size SNAP! çekmişken onu yenmek ekstra keyifli oluyor doğrusu.

F2P'in yahnisi güzel olur mu?

Tabii ne kadar eğlenceli olursa olsun eğer kart toplamaca kısmı para tuzağıysa hevesin kursakta kalma riski var. Marvel SNAP bu açıdan nispeten dengeli, adil ve bonkör bir sistem kurmayı başarmış. Market kısmında oyunun iki farklı birimi var: Gold ve Credits. Gold gerçek parayla da alabileceğiniz ya da belli mihenk taşlarına ulaştığınızda kazanacağınız daha nadir olan "premium" birim. Bununla alabileceğiniz başlıca şeyler elinizdeki kartların varyant tasarımları ve Credit.

Oyunu oynadıkça bolca Credits kazanıyorsunuz zaten ve bu kredileri de genellikle kartlarınızın kalitesini arttırmakta kullanıyorsunuz. Kalite demişken, bu mevzu oldukça hoş ve tamamen kozmetik. İlk başta düz görsel ve çerçeve var, bir üst seviye olan Uncommon'a geçtiğinizde karakter çerçeveyi kırıp dışına taşıyor, Rare'e güncellediğnizde görsel 3D'ye dönüşüyor; Epic kartın arka planına animasyon ekliyor, Legendary kartın logosunu parlatıp efektlendiriyor. Ultra'ya çıkartabilirseniz çerçeve animasyonla uyumlu şekilde animasyona sahip oluyor. Bunun da sonunda bir de Infinity seviyesi var -ki burada işler biraz daha ilginçleşiyor, kartınızın çerçevesi bir kez daha değişip morumsu bir parlama alırken aynı zamanda bölünüp özel arka plan ya da parlama efektlerine sahip bir başka kart daha ekliyor destenize. Bu yeni kartların birden fazla çeşidi ve kendilerini hemen belli eden efektleri olduğundan haliyle bunları elde etmek bayağı bir prestijli oluyor. Ha, bu arada kartlarınızın kalitesini bu şekilde arttırmanızın çok önemli bir sebebi daha var: Her kart kalitesi arttırdığınızda kaliteye bağlı olarak Koleksiyon seviyenize puan kazanıyorsunuz ve belli seviyelere ulaştığınızda yeni kartlar, kartların kalitesini arttırmanızı sağlayacak boosterlar, krediler vs. kazanıyorsunuz. Kısacası bu koca paragrafın özeti, kartlarınızın kalitesini ne yapın edin arttırın. Yeni kartlara kavuşmanızın anahtarı onlar çünkü.

MARVEL SNAP, şu an için hızlı bir zaman öldürme aracı olarak müthiş ideal bir oyun. İleride raydan çıkar çıkmaz mı ya da çok daha rekabetçi ve yüksek yetenek seviyesinde ne dönüyordur orasına bir şey diyemem şu an için ama ben oynadığım süreçten oldukça keyif aldım. Günün sonunda hemen boşta iki üç dakikanız varken oyalanmak için daha iyi alternatif bilen varsa bana da söylesin…

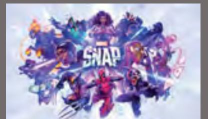


- Öğrenmesi kolay, oynaması zevkli
- Bedava oynanabiliyor, sizi para harcamak için tuzağa çekmeye çalışmıyor
- Kartları geliştirmek nispeten kolay, yaptığınız geliştirmeler size yeni kart olarak dönüyor

–

- Season Pass fiyatlandırması biraz tuzlu (ama en azından alması şart değil)
- PC tarafında biraz daha pişmesi gerek

8



Son Karar

Hızlı ve keyifli, tam kafa dağıtmalık mobil kart oyunu arayan varsa daha uzağa bakmasın!

TÜR: Kart Oyunu | **YAPIMCI:** Second Dinner Studios, Inc. | **DAĞITIMCI:** Nuverse | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

Delilerin dönüşü böyle olur

EREN ERYÜREKLİ

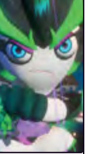

Rabbid Peach her sahnede rol çalmayı beceriyor.

Ubisoft'a istediğimizi diyelim, adamlar arada derede cidden kaliteli oyunlar çıkarmayı beceriyorlar. İlk duyurulduğunda 1 Nisan şakası gibi gelen ve çıktığında şaşırtıcı ölçüde başarılı olan *Mario + Rabbids Kingdom Battle* benim de hayli başarılı bulduğum bir yapımdı. Ubisoft da "Dur bu oyun tuttu, hemen yenisini yapalım!" diye seriye bağlamayarak yapımcı ekibe güzel bir süre verdi (2 oyunun arasında 5 yıl var) ve nihayet *Sparks of Hope*'u piyasaya sürdü. Ve diyebilirim ki bu devam oyunu sıra tabanlı taktik strateji oyunları içerisinde kendine ciddi bir yer edinecek gibi.

Mantar Krallığında pek de sıradan olmayan bir gün...

İlk oyunda kazara Mario evrenine gelen Rabbids ulemasının tuhaflıkları artık burada kabul görmüş, Prenses Peach'inden Mario'nun kendisine kadar bu arkadaşlarla uyum içinde yaşamaya alışmışlardır. Günler böyle gelip geçerken dış uzaydan gelen Cursa adındaki yeni ve devasa bir tehdit hem gezegene düşen Sparks denen varlıkları hem de Prenses Rosalina'yı kaçırarak ekibi yeni ve uzun bir maceraya sürükler. Elbette bu yeni macerada keşfedilecek gezegenler önceliğimiz çünkü keşfettikçe güçleniyor, güçlendikçe kademeli bir şekilde zorlaşan düşmanları alt ediyoruz. Bu sefer yapımcılar özellikle erişilebilirlik seçeneklerini çok bonkörce oyuna entegre etmişler. Atıyorum, çocuğunuz veya küçük kardeşiniz oynarken düşmanları kolaylaştırıp karakterleri ölümsüz yapmak mümkün. Böylece küçüklerin eğlencesi fazla bölünmeden oyuna devam edebilirler, diğer yandan oyundan ciddi bir taktiksel mücadele bekleyenler de dışlanmamış ve arttırılabilir düşman yoğunluğu 3 farklı zorluk gibi eklemeler yapılmış. Ancak her şeyi didik didik eden oyuncuların ulaşabileceği süper bosslar, Spark'ları olaya dahil etmeden oynamak gibi içerikler de zoru sevenlere hitap ediyor. Peki, Spark Spark dedik, nedir bu Spark'lar? Küçük ve şapşal gözüken bu ruh gibi varlıkları yanımıza alabiliyoruz savaşlarda ve kimisi bize bir özel hareket yaptırırken kimisi de çeşitli güçlendirmeler sağlıyor bu pıtırcıkların. Elementsel bir taş-kâğıt-makas sistemi var oyunun ve örneğin ateş saldırısı yapan düşmanlara giderken yanınızda bir ateş









33 düşmana karşı duran koca yürekli Mario ve kankaları



bir de buz Spark'ı varsa hem onların size verdiği hasarı ve element etkisini azaltıyorsunuz hem de zayıf olduğu elementle saldırarak dümdüz edebiliyorsunuz arkadaşları.

Bowser'ın bazukası varsa Luigi'nin de bakışları var!

Oyunda sıra bizdeyken karakterleri yürütmek, birbirinin yardımıyla daha uzağa uçmalarını sağlamak, normal saldırı, ortama buff atmak, eşya kullanmak ya da özel hareket veya alan tesirli bir saldırı yapmak gibi aksiyonlarımız var. Ve sağlanan hareket serbestliği içinde nasıl bir taktik belirlediysek ona göre hareket ediyoruz. İster düşmanları çevremize toplayıp Rabbid Mario ile tokat manyağı yapalım, ister çevreye dağılmalarını sağlayıp Luigi ve Mario ile uzaktan tek tek avlayalım yapabileceklerimiz gerçekten çok çeşitli. Bu çeşitlilik gerçekten kafa yorularak tasarlanmış bölümlerle de perçinlenmiş ve her yeni mücadele kafanızı güzelce yorarken bıkkınlık da getirtmiyor. Çünkü konsept eğlenceli; gerek Rabbid'lerin şapşallıkları gerekse düşmanların savaşlar sırasındaki tepkileri oyuncuyu sürekli gülümseten detaylarla dolu. Örneğin Mario'nun tabancalarıyla hedef aldığı düşman "Yapma ağabey!" diye korkuyla ona bakıyor falan ama bunu komik bir şekilde sundukları için asla küçük arkadaşların rahatsız olabileceği bir durum oluşmuyor. Günümüzde hemen her oyunun karanlık, gerçekçi ve acımasızlıkla dolu olduğu düşünülürse *Mario+Rabbids* ile Nintendo ve Ubisoft'un piyasadaki büyük bir boşluğu doldurduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Bu çılgınlık hiç bitmesin!

Hani oyunun Switch'ten kaynaklı yer yer yaşadığı performans düşüşleri beklenir bir durum olsa da ben özellikle mekân detayları, görüş mesafesi uzaklığı ve ışıklandırma gibi alanlarda Ubisoft'un kendi motoru olan Snowdrop'un performansını aşırı beğendim, Avatar gibi büyük oyunlarda neler yapabileceğini görmek için sabırsızlanıyorum doğrusu. Yalnızca müzikler fazla tekrar ettiklerinden beni biraz baydı ve birkaç savaşta da donmalar yüzünden baştan başlamak durumunda kaldım; onun harici de hiçbir can sıkıcı detay gözüme çarpmadı oyunla ilgili. Elbette bizde Switch oyunu almak ateş pahası ama bu tarz uzun soluklu, her yaşa hitap eden ve kaliteli bir yapımı almak da en azından paranızı iyi bir yere harcadığınıza emin olmanızı sağlar. Harika bir devam oyunu olmuş *Sparks of Hope*, Mario ve Rabbids dünyalarını sevenler zaten direkt alsın ama sağlam bir taktik strateji arayanların da burada memnun olacağına eminim.

+

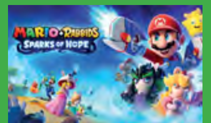
- Ubisoft'un Snowdrop motoru harika görünüyor
- Dünyalarda keşfedilecek zilyon tane yer var
- Savaşlar bu sefer daha kalabalık ve epik geçiyor
- Yeni eklenen Spark sistemi çeşitliliği epey arttırmış
- Her karakter gayet özgün olmuş oynanış açısından
- Kombo vuruşlar yapabilmek harika
- Doyurucu oyun süresi
- Erişilebilirlik seçenekleri çok iyi düşünülmüş
- Gezebileceğimiz alan sayısı artmış
- Hikâye bu sefer biraz daha ciddi...
- Ama elbette bol bol Rabbid tuhaflığına maruz kalıyoruz
- Akıcı savaş ve interaktif bilgi sistemi
- Her yaşa hitap ediyor

–

- Ara sıra yaşanan frame rate düşüşleri
- Müzikler beni biraz sıktı
- Keşke her karaktere seslendirme yapılsaymış
- Buglar

8.5





Son Karar

İlk oyunun üzerine epeyce bir şey koyarak gelen Sparks of Hope genç yaşlı strateji seven herkese hitap edebilecek içeriğe ve derinliğe sahip.

TÜR: Taktik Strateji | **YAPIM:** Ubisoft Paris, Ubisoft Milan | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 Euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI**: 10+

SCORN

Eciş Bücüş the Game

GÜLHİS CANPOLAT

Scorn'u bir oyun olarak algılamak da anlatmak da çok zor. Oyundan ziyade tecrübe edilmesi gereken bir evrenin küçük bir parçası sadece. Bu incelemenin gecikmesinin sebebi de biraz bu aslında, çünkü nasıl anlatacağımı bilemedim ben de.

Biz bir oyun dergisiyiz. Bir oyunu incelerken onun nasıl göründüğü ve yarattığı dünya kadar (hatta belki daha da fazla) onun mekaniklerinden, oynanış stilinden ve ne kadar akıcı olduğundan da bahsediyoruz. Scorn ise bu ikinci klasmandaki konulardan silme sınıfta kalıyor. Bir oyun olarak akıcı değil; baştan sona, nereye gidip ne yapmanız gerektiğini gösteren en küçük bir ibare yok. Bulmaca mekanikleri zaman zaman çok basit, zaman zaman sadece açıklanmadığından zor. Düşmanlar sizin karakterinize oranla çok sert vuruyor. Kayıt noktalarının arası ise o kadar açık ki, kendimi şu kapatınca her şeyi silen eski oyunları oynar gibi hissettim. Yani evet, oynanıyor bir şekilde fakat onu "oyun" yapması gereken parçalar pek de iç açıcı değil.

Peki o zaman ben bu Scorn'u neden sevdim, niçin sevdim?

Bir saygı duruşu olarak Scorn

Uzun lafın kısası Scorn'u sevdim, çünkü bir HR Giger tablosunun içinde dolaşmaya en çok Scron kadar yaklaşabiliyoruz şu anda. Fakat bu bir inceleme, o nedenle bu fikri bayağı bir açacağım şimdi.

Giger'i bilmeyen birçok insan bile aslında kült tasarımlarından birini çok yakından tanıyor: Alien. Evet evet, Ridley Scott'un Alien'ı. Ve Alien'ın tasarımı, Giger hakkında uzun uzun konuşulabilecek birçok şeyi özetliyor bence. Organik ve mekanik olanın birleşimi, sadece "gerektiği" kadar yer kaplayan bedenlerin üzerinde onlarca ek uzuv, günümüzün verimlilik kavramının yakınından geçmeyen ama sanki anlayışımızın ötesinde bir rasyonellik çerçevesinde "evrilmiş" formlar.

Evet, herkesin içini açan bir konsept değil. Çoğu kişiye göre yaptığı her şey gayet edepsizce ve kaba; kesinlikle müstehcen, doğruya doğru. Kimisi için korku, kimisi için asla geçmeyen bir kaşıntı gibi bir merak konusu Giger'in yaratıkları.

Scorn ise baştan sona, baştan ayağa Giger'in üç boyutlu hale getirilmişi. Tüm tasarımlar sadece ilham almıyor, tamamıyla Giger'i benimsiyor. Oyunun her köşesinde, hiçbir aşırılıktan kaçınmadan (ne canilikte ne müstehcenlikte) Giger'in yarattıkları yeniden can buluyor. İşte bu yüzden de ne kadar kalas olursa olsun onu oyun yapması gereken mekanikler, bu eşi benzeri olmayan sanat türünün tutkunları için inanılmaz bir tecrübe oluyor Scorn.

Bu bulmacayı tematik olarak uygun bulmadım, oyum -3

Şimdi bu kadar sofistike ve insan kavrama gücünün üstünde bir uygarlığın kalıntılarından da insan inanılmaz üst düzey bulmacalar beklemiyor mu? Bekliyor elbette!





Atalara Saygı Kuşağı



Bugüne kadar Giger'ın eserlerinden esinlenen çok sayıda oyun gördük ama bunlardan bir tanesinde bizzat H.R.Giger'ın de rol aldığını biliyor muydunuz? 1992 tarihli oyunu Dark Seed'in geliştiricisi Cyberdreams bu efsanevi çizerle işbirliği yapmış ve ortaya Giger'ın eşsiz çizimleriyle dolu bir oyun çıkmıştı. Hatta Giger'ın talebi üzerine yüksek çözünürlüklü (640x352) grafikler kullanılmıştı ve bunu yapan ilk point and click macera oyunlarından biriydi Dark Seed. Bugün bile açın şu oyunu, grafiklere ve tasarımlara çıktığı dönemdeki kadar hayran kalırsınız.

Oyunda bir ayna vasıtasıyla geçilen ve Ancients ismindeki kadim uzaylıların hakimiyetindeki Dark World adeta sanal bir Giger müzesi gibidir. O yıllarda "sanal bir kabusa en yakın şey" diye adlandırılan bu oyun için Scorn ve benzerlerinin atası diyebilirim rahatça. Amiga'da suyunu çıkarana kadar oynadığım için kendimi çok şanslı hissediyorum. **-Eser**

Ve gerçekten bazıları, özellikle bölüm sonu bulmacaları bu karmaşıklık isteğini doyuruyor insanın çoğunlukla. Çoğunlukla diyorum, çünkü bazen sadece Scorn bizi doğru düzgün yönlendirmediği için karmaşık olmuş gibi bir hissiyat da doğmuyor değil. Zaten kısa bir oyun olduğu için ilk bölümden birkaç örnek vereceğim ki spoiler olmasın.

Oyunun başında kendimize sürpriz yumurta içinde bir arkadaş ediniyoruz. (Biz Oyungezer'in Twitch kanalındaki yayında kendisine "Elien" adını vermiştik. Kesinlikle çakmamıştık bu adı bir yerlerden.) Fakat kendisini edinmek için çözdüğümüz bulmaca, adeta şu tek bir boş kutusu olan, kareleri sağa sola iterek bir resim oluşturmaya çalıştığımız bulmacalardandı. Şimdi bu biyomekanik harikaları yaratan ırk… Bunu mu düşünebilmiş? Abi bir de oyunun ilk bulmacası, evet belli ki zorlamasın diye konmuş. Ama insan istiyor ki daha vurucu, akıllıca bir şey olsun ilk bulmaca, alsın götürsün bizi.

Daha ilk bölümde karşımıza çıkan bir başka olay da, seçeneklerimizin olduğu. Biz yayında arkadaşı sürpriz yumurtasından çıkarabilmek için testere gibi bir şeyin içine sokmuştuk mesela. Ölecek sanmıştık ama hiç de öyle olmadı. Testere sadece kabuğunu kesti.

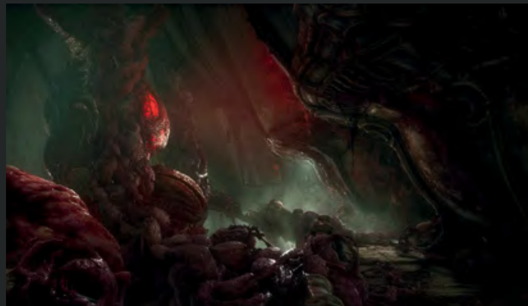
Kayıtlarımı kontrol edeyim derken yanlışlıkla silince, inceleme için oyuna baştan başlamak zorunda kaldım. Bu sefer yumurta arkadaşı böyle kepçe gibi bir aletin içine soktum. Bu sefer öldü! Evet, kolunu alıp bölümü geçebildim ben yine ama arkadaşı kaybettik.

İşte böyle, aslında oyunun gidişatını etkilemeyen fakat sizin bu evreni nasıl algıladığınızı çok değiştirecek küçük farklar var oyunda. Çünkü ölmeseydi, açtığımız kapıya geri döndüğümüzde kendisini kurtarıp kaçtığını görecektik. Bu noktada Scorn'la ilgili kafanızda kurduğunuz hikaye başka oluyor tabii.

İğrenç olanı sevme hakkı saklıdır

Scorn gibi bir oyuna doğru beklentilerle girmek çok önemli. Alıştığımız anlamda bir "korku" oyunu değil; sizi yerinizden zıplatmak ya da gerim gerim germek gibi bir amacı yok. Oyun mekanikleri, içinde gerçekten güzel bulmacalar olmasına karşın insana sık sık "Daha iyi olabilirmiş" dedirtiyor.

İş böyle olunca da Scorn'u yavan bir yürüme simülasyonu olarak görüp düşük puan veren incelemelere pek kızamıyorum. Ama bir yandan da bu incelemelerin Scorn'un dünyasını didik didik incelemek isteyen oyuncuların hevesini kırmasını istemiyorum. Bir kapıyı açıp farklı bir bölüme geçtiğinizde, açık alanlara çıkıp sislerin içinden o devasa organik yapıları gördüğünüzde Scorn'un atmosferi size birçok eksiğini unutturmaya yetiyor.





TÜR: Korku / FPS | **YAPIM:** Ebb Software | **YAYIN:** Ebb Software, Kepler Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 365₺ (Steam), 365₺ (XBL, Game Pass'e dahil)



- HR Giger'e başarılı bir saygı duruşu
- Sanat tasarımı oyunun en kuvvetli yönü
- Ses tasarımı da böylesine boş ve tekinsiz bir evrene çok uyuyor, kulaklıkla tecrübe etmek şart



- Yönlendirme eksikliği bazen bir nitelik olmaktan çok köstek oluyor
- Bulmacaların ve düşmanların dengesizliği
- Arası çok açık olan kayıt noktaları

7,5



Son Karar

Mekaniksel eksiklerini harika tasarımıyla kapatıyor. Bunun keyif almanız için yeterli olup olmayacağı ise gerçekten çok bireysel bir karar.





Böylesi soğuk bir dünyaya ışık gibi doğuyorsun Yadwiga



Chokran'ın vadesi choktan dolmuş

MOONSCARS

Bazı yaraların iyileşmesi zordur okur efendi

ESER GÜVEN

Sanırım ben bu incelemeyi yazmaya başlayalı bir aydan uzun bir süre oldu. Yazıyı yarılamışken Can'ın bizi biraz korkutan hastalığı araya girdi, kopuverdim ve geçen ay yetiştiremedim. Sonrasında ne zaman başına otursam bir iki satır yazdım, öyle kaldı. Elim gitmedi anlayacağınız, incelemeye devam etmek için bir türlü gaza gelemedim. Geriye tek kalan şey yazıyı sonuca bağlamaktı ama olmadı işte. Ve şimdi buradayız.

Yazının kalan kısmına pek fazla dokunmayacağım belki ama bu gecikme bence iyi bile olmuş, bardağa dolu tarafından bakmak lazım. 11 Kasım'da yayımlanan güncelleme eleştiri getirdiğim noktaların çoğunu ortadan kaldırmış, bana da o satırları silmek düştü mesela. Oyuna vereceğim not kafadan 1 puan yükseldi. Her yarada bir hayır vardır diye boşuna dememişler (scar ile ilgili güzel kelime oyunu yapamadım, affedin).

Kırmızı, siyah ve beyaz

Moonscars 2D soulslike dediğimiz türden bir oyun; zorlu, cezalandırıcı, karanlık. *Blasphemous, Salt & Sanctuary, Death's Gambit* gibi türün başarılı örneklerini oynadıysanız aynı onlar gibi sürükleyici ve ne yaptığını bilen bir oyun. Bu tür oyunların ortak özelliklerini taşısa da kendisini farklı kılacak yenilikler sayesinde kendine has bir tarz oturtmayı da başarmış üstelik.

Oyuna ana karakterimiz Grey Irma'nın ölüşüyle başlıyor ve sonrasında da hikâye kırıntılarını öğrene öğrene çok geniş bir haritada kendimize yol bulmaya çalışıyoruz. *Moonscars*'ın hikâyesi gerçek bir soulslike'tan bekleyeceğiniz kadar muğlak. İşin içinde kil var, ölümsüzlük var, madde halini almış insan kıskançlığı var, aynalar, kopyalar, heykeltraşlar, kanlı ay… Yani o kadar muğlak ki bir noktadan sonra "Amann" deyiverdim, anlamasam da olur diye. Nereye gitmeniz gerektiğini seziyorsunuz ya, o kadarı yetiyor.

Moonscars'ta savaşlar basit gibi görünüyor ama hiç de değil. Hafif ve ağır saldırı, büyü ve kaçınmayla sınırlı görünen hareketler, ağır saldırının cinsinin seçili olan silaha göre değişiyor olması ve büyüyle iyileşmenin aynı kaynağı kullanmasıyla stratejik bir hale dönüşüyor. Ichor bizim düşmanlara saldırdıkça dolan kaynağımız, bunun belli bir kısmıyla kendimizi iyileştirmemiz ya da seçili büyümüzü kullanmamız mümkün. Yetenek ağacında






Vurun bebeğe, kaçmasın!

da o kadar çok büyü var ki sizi tatmin edecek bir şeyler bulup onun üzerine yoğunlaşmanız çok kolay. Ağır saldırılar düşmanlara debuff veriyor (sersemletmek, yavaşlatmak, kanatmak gibi) ama yavaş oldukları için yanlış zamanlamayla kullanmanız ölümünüze yol açıyor.

O halde ölüme içelim!

Moonscars'ta ölüm yeni bir başlangıç demek. Tabii bu türün en önemli özelliklerinden biri olan "Topladığın her şeyi kaybetmek istemiyorsan tekrar ölmeden cesedini bul adamım" mekaniği burada da var. Ölünce en son kullandığınız Ayna'dan oyuna başlıyorsunuz, bu aynalar aynı zamanda checkpoint görevi görüyor. Bir aynaya girdiğinizde oyun dünyasında bir kopyanızı yaratmış oluyorsunuz ve ağır saldırı yapılan özel silahı almak için bu kopyayı öldürmeniz gerekiyor. Her seferinde farklı üç seçenek arasından seçim yaptığınızı düşünürsek bu da farklı silahları kullanmaya da alışmanız gerektiği anlamına geliyor.

Ölünce sadece topladığımız kaynakları kaybetme riskiyle karşı karşıya olmuyoruz, bir de ay mekaniği var. Şöyle ki ay doyurulduğu zaman gayet iyi, düşmanlar daha az zarar veriyor, sağlıkları daha düşük oluyor. Ama biz öldüğümüzde Ay bir anda yırtıcılaşıyor ve bizden kurban istemeye başlıyor. Ayı Gland adayarak sakinleştirebiliyorsunuz; aksi halde düşmanların verdiği hasar artıyor, daha güçleniyorlar ama ödülleri de daha fazla oluyor. Sadece onlar değil, biz de daha güçlü ve daha yırtıcı hissediyoruz kanlı ay varken. Ben bu özelliği cidden sevdim ve çoğu zaman da kanlı ay ortamında oynadım; daha zorlu ama daha ödüllendirici.

Oyunun haritası normalde bildiğiniz karman çormandı, düşük çözünürlüklü, ne kilitli kapıları gösteriyordu ne de hedefinizi. Not alma özelliği bile yoktu, kaybolmayayım diye ne tarafa gittiğimi deftere yazıyordum ki oyuna dair en büyük eleştirilerimden biri buydu. Bahsettiğim yamayla harita son derece işlevsel hale gelmiş. Ha düşük çözünürlüklüyken oyunun temasına daha uygun, daha ilkel bir görünümü vardı ama bu hali oyunun oynanabilirliğine katkı açısından çok daha iyi olmuş.

Bu yapımda hiçbir gerçek bebek zarar görmemiştir

Bu tür oyunların en önemli kısmı her zaman boss'lar olmuştur. *Moonscars*'ın bossları tasarım olarak da isim olarak da, yetenekler ve saldırı düzenleri olarak da gayet başarılı. Özellikle dar alandaki Sweet Wanda, Cruel Lajos, Royal Infant (evet, bu bir bebek ama lanetli cinsten), Zoran oldukça akılda kalıcı bosslar. Ama *Moonscars* bir boss rush olmak yerine o bosslara ulaşmak için uzun zaman harcadığınız, arada da hikâyenin detaylarını ağır ağır anlamaya (veya anlamamaya) çalıştığınız tarz bir oyun. O yüzden de boss sayısı sınırlı ama bence yeterli de.

Nihayetinde *Moonscars*'ı türün *creme de la creme* örnekleri arasına koymam belli, ama özellikle de bu türe aç kaldığımız bu dönemde gayet de keyifli vakit geçirten bir deneyim sunduğunu söyleyebilirim.

+

- Savaşlar yüksek tempolu, soluklanmaya pek vakit bırakmıyor
- Ichor kullanım mantığı çok iyi
- Üç rengin tonlarından oluşan grafik tarzı yeterince gotik, karanlık ve grotesk
- Müzikleri atmosfere güzel katkı yapıyor

–

- New Game+ yok
- Bazı başarımlar oyunu ikinciye oynamayı gerektiriyor
- Hikayesini anlamak gerçekten de çok güç
- Witchery Tree'deki çoğu büyü diğerlerinin yanında güçsüz kalmış

7



Son Karar

Black Mermaid 2D Soulslike türünü başarılı yapan faktörleri çok iyi anlamış ve buna kendi kimliğini yansıtan yeni mekanikler eklemiş. Savaş kısmıyla ilgili bazı dengesizlikler ve hikâyenin fazla dağınık olması gibi kusurları da olmasa türün en iyi örnekleri arasına adını yazdırabilirmiş.

TÜR: 2D Soulslike | **YAPIM:** Black Mermaid | **DAĞITIM:** Humble Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (166 TL)





Denizlerin altı rengarenk ve sürprizlerle dolu

DAVE THE DIVER

Uyy, dalayum ben sana!

M. İHSAN TATARİ

Küçükken rahmetli dedemle Kaptan Cousteau'nun maceralarını hiç kaçırmadan izlediğimizden midir nedir, denizlerin derinlikleri ve dalgıçlık hep beni cezbetmiştir. İşte bu yüzden ilk görüşte kalbime kancayı taktı *Dave The Diver*. Aşırı derecede iyi yorumlarını da okuduktan sonra dedim ben bunu oynamalıyım. Hatta oynamakla kalmayıp dergide incelemeliyim! Ahan da inceliyorum :)

Bizim Dave, bir şişman oğlan

Oyunda Dave adında, midesine son derece düşkün, şişman bir dalgıcı yönetiyoruz. Dave bir gün eski dostu Cobra'dan bir telefon alır, arkadaşının yeni bir suşi lokantası açtığını öğrenir ve balıkların tadına bakmak için ilk uçakla kendini onun yanına atar. Ama gelin görün ki suşi yemek istiyorsa önce o koca kı… eee… göbeğini kaldırıp balıkları bizzat tutması gerekmektedir. Böylece daha ne olduğunu bile anlamadan kendisini lokantanın dalgıcı olarak işe başlamış bulur.

Oyundaki meşgalelerimizden biri bu. Her gün iki kez mavi sulara dalıp zıpkınımızla 100'den fazla balık çeşidini avlamak. İlk başta sadece küçük balıkları avlayabiliyor, belirli bir derinliğe kadar dalabiliyoruz. Ama sonra para kazanıp daha iyi dalış ekipmanları satın alıyor, iyice derin ve karanlık sulara kulaç atıyoruz. Ne kadar aşağı inersek o kadar büyük ve değişik balıklar çıkıyor karşımıza. Hatta bir yerden sonra köpekbalığı, müren ve aslan balığı gibi tehlikeli türlerin saldırısına bile uğrayabiliyoruz. O zaman da devreye sadık bıçağımız ya da su altında bulduğumuz diğer silahlar giriyor ve kendimizi korumaya çalışıyoruz. Ama bakmayın böyle anlattığıma, oyunda ölmek yok. Sadece oksijeniniz bitiyor ve tekneye geri dönüyorsunuz. İşin kötüsü seçtiğiniz bir tanesi dışında topladığınız, avladığınız her şeyi kaybediyorsunuz.

İçi dolu Suşicik…

Balık avlama faslı bittikten sonra akşamlar suşi lokantasına gidiyor ve müşterilere garsonluk yapıyoruz. Restoranın dekorunu değiştirmek, yardımcı garson ve aşçılar tutmak, yeni menüler geliştirmek gibi atraksiyonlara giriyoruz burada da.

Bütün oyun bundan ibaret galiba derken *Dave The Diver* durmadan üstünüze yeni yeni aktiviteler atıyor. Fotoğraf çekmek, lokantanın sosyal medya hesabını yönetmek, özel davetler için özel balıklar tutmak, mini oyunlar, gece dalışları, bölüm sonu canavarları, bilimsel araştırmalar ve uçuk kaçık yan karakterler derken "Bu kadar küçük bir bağımsızda daha ne kadar içerik olabilir ki??" diye düşünmeye başlıyorsunuz şaşkın şaşkın. Erken erişimde böyleyse tam sürümde nasıl olacak hayal bile edemiyorum. Şu hâliyle bile yenir… aman, şey, oynanır. Şefin tavsiyesi.





- Enfes piksel grafikler
- (Şimdilik) 100'den fazla balık çeşidi
- Onlarca yan aktivite
- Esprili hikâye
- Eğlenceli oynanış

—

- Hâlâ erken erişimde olması. Bir an önce çıksın!



Son Karar

Dave The Diver böylesine bir bağımsızdan beklemeyeceğiniz kadar zengin bir içeriğe sahip. Tam her şeyi gördüğünüzü düşünürken karşınıza yeni bir etkinlik çıkarıyor ve sadece balık avlayıp restoran işleteceğinizi düşünürken kendinizi fotoğraf çekerken, kadim medeniyetleri araştırırken, canavarımsı balıklarla savaşırken ve tan görevler peşinde koşarken buluyorsunuz. Erken erişimde bile böyleyse tam sürümü nasıl olur bilemiyoruz.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Mintrocket | **DAĞITIM:** Mintrocket | **DİJİTAL İNDİRME:** 190₺ (Steam)





A LITTLE TO THE LEFT

Bence azıcık daha sağa koyarsak ortalanacak, çok az daha, çoook az daha...

GÜLHİS CANPOLAT

Düzen, tertip seven bir insan mısınız? Vallahi ben ara sıra heves edip her yeri muazzam bir şekilde düzenliyorum, sonra o düzenin ömrü üç gün. Üstelik sadece kediler yüzünden de değil. Bu oyunda da bulmaca sevgim ve düzen tertip konusundaki isteksizliğim birbiriyle devamlı bir çatışma içerisindeydi.

A Little to the Left de bir düzen tertip oyunu gibi görünse de aslında pek değil. Çünkü düzen dediğin kişiden kişiye değişebilir ama bulmaca dediğinin bir tane sonucu olur. Burada da düzenlediğimiz eşyalar belirli örüntülere göre "düzenleniyor". Bu düzeni bulana kadar da ara sıra kafayı kırmak gerekiyor.

Takvim bulmacasını kim yaptıysa çıksın söylesin, sadece konuşmak istiyorum!!

A Little to the Left'in bulmacaları gayet kolay başlıyor. Yamuk çerçeveleri düzelt, şişeleri boy sırasına koy… Ama bunlar tamamen sizi oyunun kontrollerine ve mantığına alıştırmak için. Zaten çok değişik bir mekaniği de olmadığı için bulmacalar hızla zorlaşmıyor. Daha karışık örüntüler, mantığını anlaması zor dizilimler ya da sadece kalabalık olduğu için çözmesi vakit alan bölümler var. Ama bölümlerin zorluğu doğrusal olarak artmıyor. O nedenle biraz zorlanıp, sonra bir iki kolay bölüm çözüp çok da oyuna kurulmadan bölümden bölüme atlayabiliyorsunuz. Ha diyelim bir bölüm zor geldi ya da hiç anlamadınız, elbette ipuçları da eklemişler oyuna. Üstü karalanmış bir çizimi kenarından silerek yavaşça çözümü ortaya çıkarabiliyorsunuz.

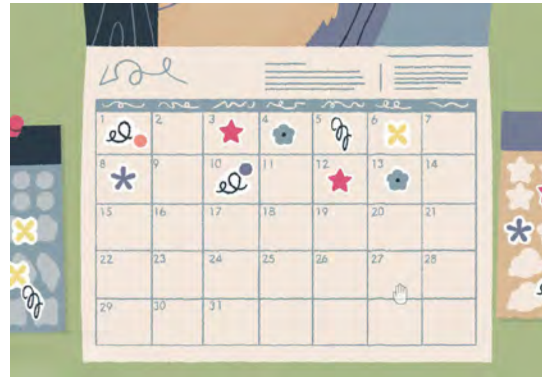
Bir de yıldız topluyorsunuz elbette. Fakat çok yıldız almanın hızla ya da az hamleyle çözmeyle bir alakası yok. O yıldızlar bölümün birden çok çözümü olduğu anlamına geliyor.

Aranan minnoş bulmaca bulundu

İnsanın uzun ve kafa yoran oyunların yanında bir de çerezlik oyunlara ihtiyacı var kesinlikle. *A Little to the Left* benim için kesinlikle o oyunlardan.

Pastel renkler içinde akıllıca düşünülmüş bulmacalar çözüyorsunuz. Ara sıra bir kedi patisi ekranın kenarından belirip çözdüğünüz bulmacayı dağıtmaya çalışıyor. Çözemezseniz ipucu var. Daha zor bulmacalardan oluşan günlük bölümler var. Bir sürü bölümü de birden fazla cevap sunarak yeniden oynanabilir yapmış oyunun geliştiricisi Max Inferno.

Nadiren bulmacanın sınırlarının, yani eşyaları dizmeniz gereken fiziksel sınırların çizilmesiyle ilgili bazı kafamı karıştıran yerleri olsa da bütüne bakıldığında çok başarılı ve temasına sadık bir bulmaca oyunu olmuş *A Little to the Left*.





- Gündelik objelerle akıllıca bulmacalar
- Zorluk seviyesi yükselip alçalarak insanı sinir etmeden oyunu devam ettiriyor
- Sanat tasarımı çok başarılı ve şirin

—

- Bazı bulmacaların mantığı "sıralama" mantığından farklı ve arası olarak düşünebileceğimiz geçiş bölümleri pek yok

8



Son Karar

Bir bulmaca oyununun kendi temasına sadık kalarak bolca bulmaca üretmesi ve bunların da çoğunluğunu keyifli ve akılcı yapması kolay bir iş değil. Fakat A Little to the Left bunu başaran bir oyun olmuş. Akıcı ve akılcı, tasarımları da ayrıca güzel.

TÜR: Bulmaca | **YAPIMCI:** Max Inferno | **DAĞITICI:** Secret Mode | **DİJİTAL İNDİRME:** 100₺ (Steam)

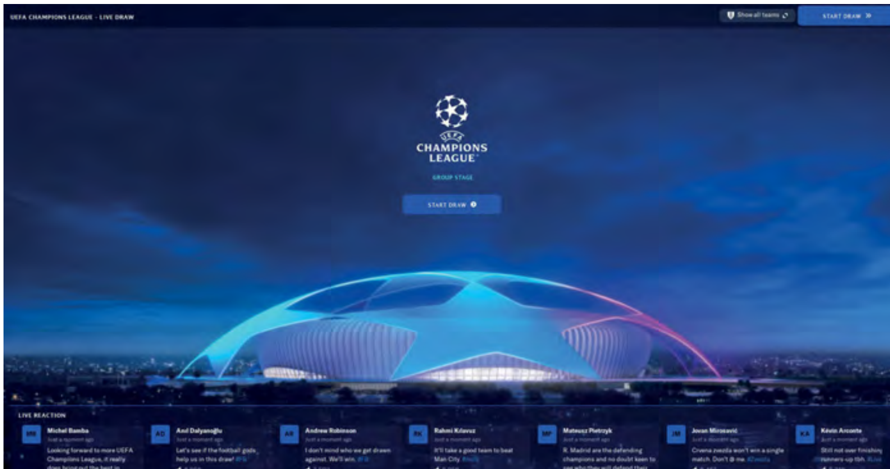
FOOTBALL MANAGER 2023

Kasım'da Dünya Kupası bir başkadır?!

RUI COSTA



Futbol adına herkes için yılın en güzel zamanı Güz-Kış geçişidir. Tam böyle Kasım ayı civarında her takım taraftarı için umutlar tazedir ve her taraftarın kafasında futbola dair umutlu düşünceler vardır. Kimisi şampiyonluk için işler iyi gitmese bile "Toparlarız" diye bakar, küme düşmemek için mücadele eden taraftarlar "Bizden de kötüleri var, bu sene iyiyiz!" diye kendilerini motive ederler. Kasım ayında herkes için tutunacak bir dal vardır. İşte futbolun bu denli yoğun hissedildiği dönemlerde menajerlik oyunları da umutları hayata geçirmek için ya da en azından test etmek için harika bir yöntemdir.

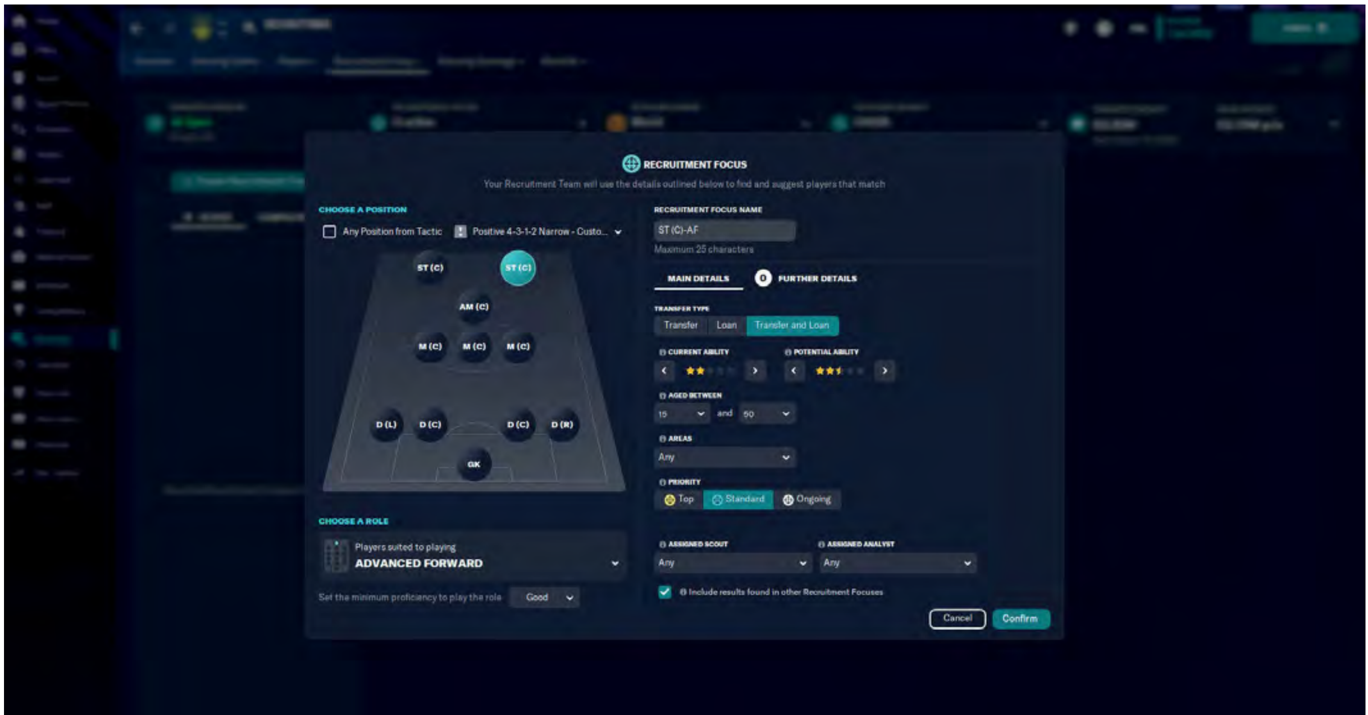


2023'e pek bir şey kalmadı. *Football Manager 2023* ise yeni yıl öncesi yine hayallerimizi şekillendiriyor. Hele ki bu sene hayatımızda ilk defa kışın düzenlenen bir Dünya Kupası'na tanıklık edeceğimiz için futbol atmosferi epey yoğun hissediliyor. Geçtiğimiz bir sene boyunca *Football Manager 2022*'ye yaklaşık 1500 saat harcamışım, bu yıl bu saat ne olur şimdiden kestiremiyorum ama *FM 23* ile çıktığım ilk yolculuk beni gerçekten mutlu etti. Şimdi taktik tahtasının başına geçelim de bakalım *FM 23* bizlere neler sunuyor?

Die Meister, Die Besten Les Grandes Equipes, THE CHAMPIONS!

Ben futbol oyunlarını oynamaya başladığımdan bu yana ortada çok ciddi bir lisans tartışması var. *Pro Evolution Soccer/ Wining Eleven* çok uzun bir süre boyunca tüm lisanslara sahip olmadan şahane işler yaptı, *FIFA*'nın da uzunca bir süre en büyük kozu lisanslardı. *Football Manager/*





Championship Manager ise bambaşka bir konu. *CM* zamanlarında görsel hiçbir şey olmadığı için takım isimlerini yazmakta bir lisans sorunu çıkmıyordu. Lakin artık takım isimleri bile lisansa tabii; mesela *FM 22*'nin Zebre'si Juventus bu sene geri döndü ama Napoli yerine Parthenope ismi kullanılıyor. Böyle birkaç isim değişikliği daha var ama yamalar yardımıyla düzelmeyecek şeyler değil, zaten gözünüz de alışıyor. Tabii lisans işinin asıl bombası AVRUPA KUPALARI!

Şampiyonlar Ligi, UEFA Avrupa Ligi ve UEFA Konferans Ligi tam otantik olarak *Football Manager 2023*'ün içerisinde yer alıyor. Bu otantikliğin hakkını da FM içerisinde olabildiğince fazla vermişler. Daha ilk turların kura çekimlerinden itibaren Şampiyonlar Ligi müziği çalmaya başlayınca bambaşka bir havaya giriyorsunuz. Maç öncesi seremonileri, maç sonu törenleri derken Avrupa Kupaları deneyimi FM'nin atmosferik anlamda şüphesiz en güzel yeniliği olmuş. Zaten benim gibi büyük maçlarda takım elbise giyme ruhunu içinizde barındırıyorsanız artık maç sonu basın toplantısında kravatınızı da düzeltmeniz gerekebilir. Yine de senede maksimum 13 tane Şampiyonlar Ligi (ön elemeler hariç) maçına çıkabileceğiniz için her maç öncesi müziğin çalması "skip" tuşunun bir süre sonra devreye girmesine neden olabilir.

Taraftar plan değil, pilav istiyor!

FM veya CM fark etmeksizin 90'lı yılların sonundan bu yana yani elim kalem tutmaya başladığından beri menajerlik oyunu oynarken muhakkak kâğıt kalem başucumda durur. Bu not alma işini özellikle kadro planlaması için yaparım. Kafamda birkaç tane taktik her zaman hazır olur bunları önce kâğıda çizerim sonra eldeki malzeme de dahil olmak üzere potansiyel transferlerle bir kadro çıkarırım. İşte *FM 23*'ün bana göre en büyük yeniliği bu kadro planlayıcı olmuş. Aslına bakarsanız eski oyunlarda da buna benzer bir "kadro derinliği" özelliği vardı ama bu sefer eliniz daha da rahat hale gelmiş.

Kadronuzu üç yıllık bir plana oturtmak bile mümkün. Örneğin altyapıdaki yıldız adayınız ilk sene pozisyonunda 5. alternatifken ikinci sene 3. alternatif ve üçüncü sene ilk tercihiniz olabilir. Bunu da planlamada ayarlayıp o mevki için





transfer yapacaksanız bile daha düşük bütçeli rotasyon oyuncularına yönelmeyi kafanıza koyabiliyorsunuz. Tabii futbol içerisinde sonsuz değişken olduğu için her an bir oyuncunuza PSG'den teklif gelip bir anda kendinizi transfer döneminin son günü plan değil pilav arayışında bulabilirsiniz. Yani Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olmamak adına bütün planlarınızı bu ekrana bağlamayın derim. Yine de bu sene kariyerimde hiç kâğıt kalem kullanmadığım için Kadro Planlayıcı benim adıma büyük bir tasarruf sağlayıcısı oldu.

"Hüseyin Abi senin çocuk sorun çıkarıyor, bi' el atar mısın?»

Oyuncu menajerleri futbolun son yıllardaki en büyük sorunlarından birisi. Çoğu takımın transfer politikasını bu menajerler yönetiyor ve sonrasında büyük borçlar, gereksiz harcamalar ortaya çıkıyor. FM de epey bir süredir oyuncu menajerlerini aktif kullanmaya dikkat ediyor. Bu yılsa ilk defa menajerleri kendi lehimize kullanma şansımız var. Mesela bir oyuncuyla sözleşme yenilemeden önce artık doğrudan oyuncuyla görüşmüyoruz. Önce menajerine sorup "Sizin oğlanla uzun vadeli düşüneceğiz, ne ister?" diye sorabiliyoruz. Gelen teklif yüksek gelirse "Hüseyin Abi, yeme bizi. Senin oğlan o kadar etmez" deyip teklifini düşürmesini sağlayabiliyoruz. Tek avantajı bu da değil üstelik.

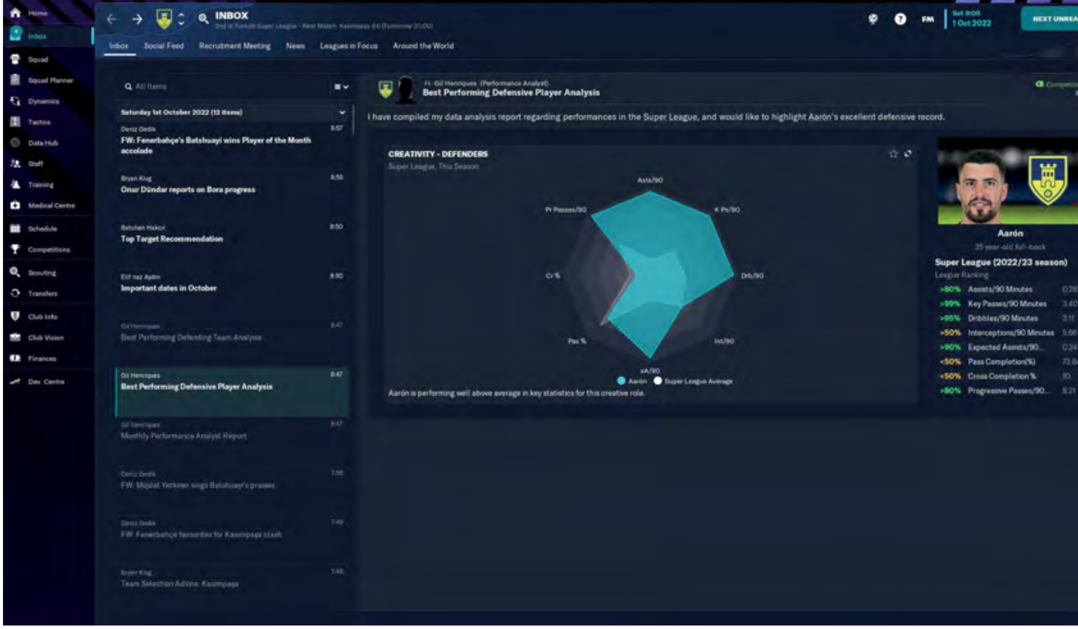
Bir oyuncu bir şeyden mutsuz olduğu zaman artık takım kaptanlarından önce menajerine gidip, "Hüseyin abi senin oğlanla bi konuşsana sorun çıkarmaya başladı" deyip işi anlayacağı dilden konuşacak birine havale edebiliyoruz. Yine eski oyunda olduğu gibi transfer teklifi yapmadan önce oyuncu menajerleriyle konuşup hem takımının hem oyuncunun neler talep edeceğini öğrenmek de dış transfer konusunda elimizi epey rahatlatan olaylardan birisi. *Football Manager 2023*'te de tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi menajerlerin elinde oyuncak olmak mümkün. O yüzden siz siz olun bir menajerle aranız çok iyi olsa bile anlamsız taleplerine asla boyun eğmeyin, en kötü oyuncuyla aranızı iyi yapıp o menajeri kovmasını isteyin ki ipler hep sizin elinizde kalsın.

Söylesene bize hoca, takım neden oynamıyor?

Teknik direktörlük özünde bir iş ve her işte olduğu gibi patronlarınızı memnun etmeniz en önemli husus. Lakin söz konusu futbol takımları olunca patronun kim olduğu epey tartışmalı bir konu. Bir takımın sahibi taraftar mıdır? Yoksa yöneticiler ve sahipler mi? Bu zamana kadar en temel hedefimiz yönetimin gönlünü hoş tutmak olmuştu. FM 23 ile birlikte bu durum yavaş yavaş değişiyor. Artık oyunda çok daha dinamik bir taraftar kitlesi var. Öyle ki bu taraftarların statta hangi bölgede yer aldığından tutun sizden yönetimden bağımsız beklentilerine kadar çok sayıda değişken var.

Mesela Borussia Dortmund'un meşhur kale arkası Südtribüne gibi ateşli bir taraftar grubunun hangi kale arkasında olduğunu bile öğrenebiliyorsunuz. Hücum oyunu beklentisi ve kültürü olan bir takıma gelip her maçı 1-0 kazanıp şampiyon olsanız bile taraftarlar arasında "Abi bu takım böyle oynamaz!" söylentileri dolaşıyor ve başarısızlık krediniz kazandığınız halde azalıyor. Tabii sürekli kazandığınız taktirde taraftar da bir noktadan sonra sizin kellenizi alamaz ama aranızı iyi tutmakta fayda var. Ayrıca basın toplantılarındaki "Taraftar bugün harikaydı!" söylemleri de bu yenilik sayesinde ekstra anlam kazanmış. Pandemi döneminde de gördüğümüz üzere taraftarsız futbolun pek tadı tuzu yok. O yüzden her dönem taraftarın gönlünü hoş tutmakta fayda var.





Sezon Özeti

Transferler dahil yapacağınız her iş, alacağınız her karar iyi ya da kötü karnenize yazılıyor. Sezon sonunda da karnenizi güncellenmiş halde görebiliyorsunuz. *FM 22*'de de olan bu sezon sonu bakış özelliği daha dinamik bir hal almış ve daha fazla detayı ön plana çıkartıyor. Oyuna pek bir ekstra katmasa da yorucu bir sezonun ardından arkaya dönüp neler yaşadığınıza bakmak her zaman keyif verici bir aktivitedir. Zaten bu yıl transferler ve oyuncu gözlemleme konusu biraz değişmiş.

Transfer olarak bahsettiğim menajer aktivitesinin yükselmesi dışında çok elzem bir geliştirme yok. Fakat gözlemci raporları artık hemen şak diye önünüze gelmiyor. Aradan biraz süre geçince elinize geçiyor. Yani transfer döneminin son günü bir kere boşluğa basıp oyuncuyu öğrenirim diye düşünmeyin. Kısa listelerinizi dolu tutun, mümkün olduğunca geniş bir oyuncu havuzunuz olsun. Kadro planlayıcıyla gözlemciliğin birbiriyle paralel çalışması da harika bir detay. Yani kadro planlayıcısına göre seçtiğiniz taktik, uyguladığınız formasyona uygun oyuncuları talimat verip gözlemcileri diyar diyar gezdirebilirsiniz. Güney Amerika'da toplu taşımaya yakın 2+1 bir tane ev almakta fayda var.

Football Manager 2023 genele bakacak olursak bir önceki oyundan fersah fersah ileri gitmemiş. Yine de gözle görülür gelişmelere tanıklık etmek güzel. Bu gelişmelerden en çarpıcı olanı nihayet kalecilerin kurtarış animasyonları biraz daha normal gözükmesi. Özellikle karşı karşıya veya ayaklarıyla kurtarış yaparlarken bunu net bir şekilde gözlemleyebiliyorsunuz. 3D motorunda yavaş yavaş da olsa bir gelişme mevcut. Yapay zekâ, sizin taktiğinizin açıklarını geçtiğimiz sürümlere göre daha iyi suiistimal ediyor ve maç içinde sürekli sizi zorlayıcı kararlar almaya sevk ediyor. 5 değişiklik hakkının olduğunu da düşününce bu da taktiksel keyif anlamına geliyor. En nihayetinde *Football Manager 2023*, bir FM bağımlısını hiç üzmeyecek ve yine sonsuz keyifli saati beraberinde getirecek. O yüzden zaten türün müdavimiyseniz gönül rahatlığıyla kütüphanenize ekleyebilirsiniz. Son bir not, oyunun ilk günden itibaren Game Pass üzerinden yer alıyor. Game Pass'iniz varsa mutlaka aklınızda olsun.



- Kadro Planlayıcı detaylara önem veren her antrenör için büyük bir kolaylık
- Şampiyonlar Ligi başta olmak üzere Avrupa Kupalarının oyuna eklenmesi atmosfere büyük katkı sağlamış
- 3D Motor yavaş yavaş da olsa gelişme gösteriyor
- Rakip teknik direktörlerin yapay zekâsı geçtiğimiz yıllara nazaran daha gelişmiş
- Menajerler artık eskisi kadar kalın kafalı değiller

—

- Basın toplantıları yine, yeniden her zaman olduğu gibi aşırı sıkıcı ve kendini tekrar ediyor
- Yeni bir oyunda olacak kadar fazla yeni içerik yok
- Zaman zaman maç motorunda yaşanan görsel ve mantıksal saçmalıklar

8.5



Son Karar

Football Manager 2023, sizi asla hayal kırıklığına uğratmaz. Lakin transferin son günü elinizden kaçan yıldız oyuncunuz uğratabilir. Kadro planlayıcısı, Avrupa Kupaları ve maç motorundaki yenilikler birlikte yine başında çok uzun saatler harcayıp, dünyanın dört bir köşesinde maçlara



TÜR: Menajerlik | **YAPIMCI:** Sports Interactive | **DAĞITIMCI:** SEGA | **DİJİTAL İNDİRME:** 599₺ (Steam), 599₺ (XBL, Game Pass'e dahil)





THE LAST HERO OF NOSTALGAIA

Dark Souls'un komiklisi...

ANTON SEMCHENKO

Sizlere çok önemli bir şey itiraf edeceğim ama aramızda kalsın. İki hafta öncesine kadar elimi herhangi bir Soulslike oyununa sürmedim! Özellikle *Bloodborne*'un dünyası, sanat ve bölüm tasarımları, çevresel hikâye anlatımı ilgimi çekse de o zorluğu düşündüğüm anda bile fenalık geliyor. Hiç bulaşmadım o yüzden. Ama iki hafta önce *Tunic* o cıvıl cıvıl Zelda'dan esinlenen dünyasıyla beni kandırdı. Hem de kelimenin tam anlamıyla kandırdı. Şirin tilkili bir oyunun Soulslike olabileceğine ihtimal vermedim hiç. Olayın farkına vardığımda artık çok geçti. İlk boss'a gelmiş, saçımı başımı yoluyordum…

İşin daha da ilginç tarafı *The Last Hero of Nostalgaia* ile birebir aynı şeyi tekrar yaşadım! Grafiklerine ve espri anlayışına kanıp hevesle yükledim. İlk defa öldüğümde çıkan "Yes, this is a Soulslike" başarımına bile şüpheyle yaklaştım. "Kesin bu da bir espri, agam benimle eyleneyi" dedim. Yok eylenmeyiymiş. İlk boss'ta saçımı başımı yolmaya başladığımda ciddiye kabullendim bunu.

Özetle demem o ki, iki haftada iki adet Soulslike oynamış olsam da hâlâ türün cahili sayılırım. Anlatacaklarımın büyük bir kısmı *Dark Souls* severlere çok tanıdık gelecektir. Sizler için lafı uzatmadan yazıyı özet geçeyim: Oyun çohii, sakın kaçırmayın, gidip alın. Benim gibi bu ana kadar türden uzak kalanlardansanız çayınızı, kahvenizi koyup gelin. Sizlere anlatacaklarım var!

Dark Souls'a giriş

Peşin peşin söylüyorum, bu oyun türüyle aramda bir nefret-sevgi ilişkisi oluştu. Ama klişe "Boss çok zor, saatlerce cebelleştikten sonra kesmenin tatmini bambaşka" olanından değil. Çok net bir şekilde zor boss'ları sevmedim. Boss'a git, on saniyede öl, son kayıt noktasına dön; boss'a kadar iki dakika yürü, düşmanların arasından sıyrıl, on saniye sonra yine öl döngüsü sinir etti. Boss'a kadar yürüme kısmını bir kenara bıraksak dahi aynı şeyi tekrar tekrar denemekten sıkılıyorum. Bu incelemeyi yazmam gerekmeseydi muhtemelen ilk ciddi boss'ta bırakacaktım oyunu. Ama iyi ki bırakmadım çünkü geriye kalan her şey çok başarılı!

Bir kere nerdeyse her düşmanın tehlikeli olabilmesi, dikkatsiz davranırsak gözümüzün yaşına bakmadan dayak atması oyuna heyecan katıyor gerçekten. Bu sayede labirent gibi haritalarda az canla hayatta kalmaya çalışıp düşmanlarla köşe kapmaca oynarken bir kestirmeye, kıyıda köşede kalmış bir kayıt noktasına denk gelmek çok tatmin edici bir tecrübe oluyor. Üstüne bir de kaydınızı alıp canınızı yeniledikten sonra geri dönüp sizi üzen düşmanlara dayak atmak daha bir tatlı oluyor. Zannedersem Soulslike janrasının başarısı tam olarak bu döngüden geliyor.

Haritaya labirent gibi dediğime de bakmayın siz. İlk bakışta çok karışık gibi gelse de başarılı bölüm tasarımları sayesinde yolunuzu bulabiliyorsunuz ve neredeyse hiçbir zaman kaybolmuyorsunuz. Buraya kadar *Dark Souls* anlattım durdum. Diyeceksiniz ki bu oyunun *Dark Souls*'dan hiç mi farkı yok? Var tabii! Ancak o farklar oynanıştan ziyade anlatı ve sunumda ortaya çıkıyor.

Grafik her şeydir!

İsminden de anlayabileceğiniz üzere olay Nostalgaia isimli, buram buram nostalji kokan bir oyun dünyasında geçiyor. Bir zamanlar kahramanlarını çok sevmiş







bu dünya bir sebepten ötürü çürümeye yüz tutmuş ve grafikleri bozulmaya başlamış. Artık NPC'ler kahramanlardan nefret eder hale gelmiş. Anlatıcı bile bu dünyadan ümidi kesmiş. Derken ortaya Nostalgaia'nın grafiklerini düzeltebilecek ve dünyaya eski ihtişamını kazandırabilecek bir kahraman ortaya çıkıyor: Çöp adam.

Grafiklerin gittikçe eskidiği bu dünyanın kurtarıcısı basit bir çöp adam olabilir miydi? Anlatıcıya göre cevap tabii ki hayır. Yolculuğumuz boyunca memnuniyetsiz anlatıcının anlatıcı memnuniyetsiz ve yargılayıcı lafları ile bize eşlik ediyor. Hikâyenin tadını kaçırmamak için daha fazla detaya girmeyeceğim ancak kullandığı anlatı araçlarından bahsetmek istiyorum.

Anlatıcı, oyunda karşılaştığımız karakterler, çevresel hikâye anlatımı güzel hoş ama *Dark Souls* türevi oyunlar bunlarla yetinmeyip birçok ayrıntıyı eşya tanımlarına gizlemeleriyle meşhur. İşte *Nostalgaia* bu tekniği bir adım ileri götürüp bir hatıra sistemi eklemiş. Ortalıkta bulduğunuz hemen hemen her eşyanın unuttuğu hatıralar var. Hatırlamaları için tasvirindeki ipuçlarını takip ederek oyunda bir yeri bulmanız gerekiyor. Doğru yeri bulup "hatırla" tuşuna bastığınızda eşya eski sahibinin hikâyesini özet geçiyor. Bu sistem sizi oyun dünyasına daha fazla dikkat etmeye, ortalığı incelemeye itiyor. Ama ne yazık ki aynı zamanda *Nostalgaia*'nın ufak ama sinir bozucu bir kusurunu gözümüze sokmuş oluyor: Envanter yönetimi. Oynarken her değişik bir şey gördüğünüzde dibine gidip burada hatırlayabileceğim bir şey var mı diye envanterinizi kontrol edesiniz geliyor. Başlarda bir sorun teşkil etmese de eşya sayısı yüzleri geçtiğinde bu işlem çok can sıkıcı bir hale gelebiliyor. Eşyaları bölgelere göre ayıran kategoriler var ama keşfettiğimiz bölge sayısı arttıkça orası da kullanışsız hale geliyor. Üstelik o kategorileri gezerken eşyayı hatırlayamıyoruz. Bu işlem için her türlü ana envanteri açmamız lazım.

Hatıra işini en sona bırakayım diyebilirsiniz ama o durumda da bonusları kaçıracaksınız. Bu sistem sadece hikâye anlatımı için değil, karakter gelişimi için de kullanılıyor çünkü. Hatıraları topladıkça hem eşyaların gücü artıyor hem de bazı bonuslar geliyor. Fazladan can, ekstra hasar gibi oldukça önemli bonuslar bunlar.

"Wow! Good game design therefore try read..."

Neyse ki işimizi biraz da olsa kolaylaştıran bir mesaj sistemi var. İstediğiniz bir noktada hazır kalıpları kullanarak başka oyuncular için mesaj bırakabiliyoruz. "Remember sword" ya da "try left" gibi. Hazır kalıplarla derdimizi anlatmak her zaman kolay olmayabiliyor tabii. Ama gördüğüm kadarıyla oyunda şimdiden bir dil oluşmuş bile. Mesela "Good game design" bir kayıt noktasını ya da bir kestirmeyi anlatıyor genelde. "Bad game design" ise burada bir şey yok, boşuna geldin manasında kullanılıyor. Özellikle daha önce Soulslike oynamadıysanız bu mesajlara dikkat etmenizi öneririm, hayatınızı çok kolaylaştırabilirler. *(Dog? Dog! -Can)*

Yazı boyunca oyunu (oynamadığım) *Dark Souls* ile karşılaştırıp durdum ama son olarak önemli bir noktaya değinmek istiyorum: Oyun DS kadar zor değil. En azından insanların mızmızlanmasına inanacak olursam o şekilde yorumlayabilirim. İlk ve son boss'lar haricinde takıldığım veya ciddi bir şekilde zorlandığım bir yeri olmadı. Bu anlamda zorluk seviyesi çok iyi ayarlanmış diyebilirim. *(Hep söylüyorum ve kendimi tutamayıp yine söyleyeceğim ama… FromSoftware oyunları da "zor" değil aslında. Çoğu oyuncu sabırsız ve hırslı bir şekilde "Bir vuruş daha yaparım ya!" kafasıyla oynadığından zor geliyor sadece. Azıcık kontrollü oynarsanız olay tamamen bossları öğrenmeye bakıyor.* -Can)

Benim gibi "Öff bu çok zor şimdi kim uğraşacak..." diyerek Soulslike tarzından uzak duranlardansanız *The Last Hero of Nostalgaia*'ya bir şans verin. Ne yapın edin o ilk boss'u da dövün. Pişman olmayacaksınız. Eğer halihazırda janranın hayranıysanız da bu oyunu kesinlikle oynayın. Hele hele bu fiyatlara hiç kaçırmayın!

Envanterin onlarca eşya ile dolup taşması fazla vakit almıyor...



- Hatıra sistemi etrafımıza dikkat etmemizi sağlıyor
- Anlatıcının laf atmaları
- Oyunun kocaman dünyasına rağmen yolumuzu bulabildiğimiz başarılı bölüm tasarımları
- Souls-like türü fena değilmiş ya...

—

- Her şeyin bir arada olduğu yetersiz bir envanter sistemi
- Bazı boss dövüşleri çok can sıkıyor

8.5



Son Karar

Eğlenceli dünyası ve karakterleri ile hem Souls-like severlerin yüzünü güldürecek hem de türe yabancı olanları üzmeyecek başarılı bir yapım.

TÜR: Aksiyon / Souls-like | **YAPIM:** Over The Moon | **DAĞITIM:** Coatsink | Dijital **İNDİRME:** 40 ₺ (Steam), 67 ₺ (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+



PALDEA AKŞAMLARI BİR BAŞKA OLUYOR…

YAZAN: RUİ COSTA

Optimizasyon kelimesi özellikle oyuncuların hayatında korku dolu bir yere sahip. Hepimiz oyun oynamayı seviyoruz ve bunu olabilecek en rahat haliyle yapmak istiyoruz. İyi optimize edilmiş oyunlar minik çapta bir bayram havası yaratırken optimizasyon sorunu yaşayan oyunlar bir anda mide yanmasına yol açıyor. İngilizce'de çok sevdiğim bir söz var: "You had one job!" yani "Tek bir işin vardı be adam!" *Pokemon Scarlet* ve *Violet* tek bir konsola, Nintendo Switch'e çıkış yaptı. Yani tek bir işi vardı, o işi de eline yüzüne bulaştırdı. Aslında oyunu oynarken yazıya çok daha güzel bir giriş düşünüyordum çünkü ben oyundan epey keyif aldım ama bir noktadan sonra OPTİMİZASYON denilen tek dişi kalmış canavar beni de alt etti.

Hani sadece Switch'e çıkan bir oyunun performansı nasıl bu kadar kötü olur, akıl alır gibi değil. PS4-PS5 geçiş oyunu olsa ve PS4'de böyle sorunlu çalışsa görece anlayabileceğim bir durum olurdu. Lakin hem görselliği ziyadesiyle tatminden uzak (ki Pokémon oyunlarından bu konuda bir geliştirme pek beklemiyorum) hem de performansı stabilin yakınından uzağından geçmeyen bir oyun var elimizde. Aslına bakarsanız oyun tüm bu sıkıntıların arasından parıl parıl parladı bana. İnanılmaz keyif alarak oynadım. Hatta oyun bitti, epey bir süre daha haritada dolaştım "Acaba keşfedilecek yeni şeyler var mı?!" duygusuyla dağ tepe bayır gezdim. Bu Evliya Çarizard maceralara geçmeden önce bir oyunu tanıyalım, nedir bu *Scarlet / Violet*?!

Yurt koridorlarında Pokémon dövüştürmek kesinlikle yasaktır!

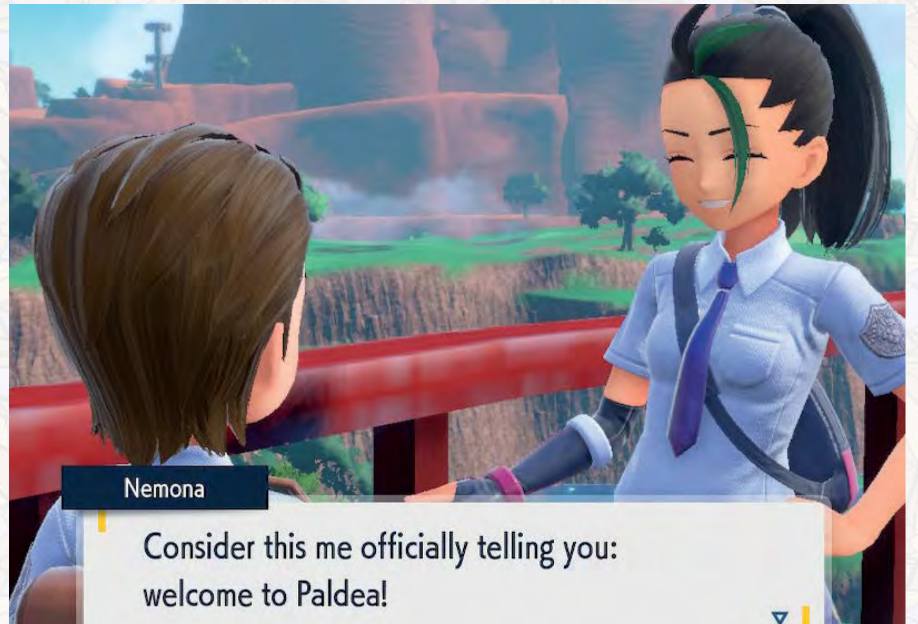
Neredeyse her Pokémon oyununda olduğu gibi annemizle kaldığımız evimizde yeni bir güne uyanarak maceramıza başlıyoruz. Bu sefer süreç daha farklı. Klasik profesöre git, başlangıç pokémonu'nu seç ve uzun çimenlere gir denilmiyor. Artık resmen bir Pokémon Akademisi öğrencisiyiz. Hani eski oyunlarda ilk şehirde bir okul olurdu ve tahtada yazılanlardan PSN=Poisoned gibi basit şeyleri öğrenirdik ya, bu sefer işin akademisindeyiz. Eh böyle olunca üzerimizde okul üniformasıyla birlikte kayıt yapmaya okul yolunu tutuyoruz. Beslenme çantamızı hazırlayan annemiz bizi yurda teslim edip kafa dinlemeye eve dönerken biz de mentorumuz ve rivalımız ile tanışıp ilk dövüşümüzü yapıyoruz.

Sonrasında yurt odamıza çıkıp yerleştikten sonra birkaç ders ile birlikte oyun resmen başlıyor ve can alıcı noktaya giriyoruz. Naranja Akademisi *(ya da Violet oynayanlar için Uva Akademisi -Can)* öğrencileri olarak her yıl geleneksel olarak düzenlenen hazine avının bir parçası oluyoruz. Hazine avı denilince hemen aklınıza haritaya yerleştirilen gizli kapaklı şeyler gelmesin. Bu daha çok soyut bir hazine, hayatın anlamını bulmak gibi. En nihayetinde bir Japon oyunundan bahsediyoruz her şey ama her şey ARKADAŞLIĞIN AŞILAMAZ GÜCÜ olarak sonuçlanmalı, aksi kabul edilemez...

Bu hazine avı başladıktan sonra tamamen ama gerçekten tamamen "saldım çayıra, mevlam kayıra" modunda bir serüven başlıyor. Yanımızda üzerine binebildiğimiz Koriadon ya da Miraidon ile birlikte bir değil, iki değil tam üç tane farklı ana hikâye görev ağacı bizleri bekliyor. Her hikâye ağacının belirli görevleri haritaya yerleştirilmiş şekilde duruyor ve yapma sırası diye bir şey yok. Ancak oyunda şöyle bir saçmalık var ki her görevin kendi seviyeleri var. Yani her ne kadar siz 10 level bebe pokémonlarınız ile Buz GYM'ine gidebilseniz de dövmeniz pek mümkün gözükmüyor. Lakin oyun bunu da bir mantığa oturtarak okula uzaklık/yakınlık seviyesine biraz bağlı kalmak suretiyle GYMleri ve diğer görevlerin seviyelerini ayarlamaya çalışmış. Yine de ben oynarken hiçbir göreve gittiğimde güçsüz kalmamıştım ama pek çok spor salonuna gittiğim zaman ekstra güçlü olduğum için herkesi tek saldırıda devirerek sıkıcı bir şekilde yola devam ettim.

Siz kendi aranızda dövüşün…

Bu devasa açık dünyada çok fazla pokémon var, eski yeni demeden Game Freak işi çığırından çıkarmış ve her yere tonla Pokemon serpiştirmiş. Eskisi gibi düşünmeyin ama, hemen hemen çoğu alanda epey güçlü Pokémon bulmak



VERSİYON FARKLILIKLARI

HER POKÉMON OYUNUN VAZGEÇİLMEZİ OLAN VERSİYONA ÖZEL POKÉMONLAR BURADA DA VAR TABİİ YİNE. NİSPETEN SPOILERLI OLANLAR HARİCİNDEKİLERİ LİSTELEDİĞİMİZ PALDEA POKÉDEX'İMİZ ŞU ŞEKİLDE:

SCARLET


KORAIDON


ARMAROUGE


LARVITAR
PUPITAR / TYRANITAR


TAUROS *(FIRE)*


STONJOURNER


DRIFLOON
DRIFBLIM


ORANGURU


STUNKY
SKUNTANK


SKRELP
DRAGALGE


DEINO
ZWEILOUS / HYDREIGON

???
SPOILER

VIOLET


MIRAIDON


CERULEDGE


BAGON
SHELGON / SALAMANCE


TAUROS *(WATER)*


EISCUE


MISDREAVUS
MISMAGIUS


PASSIMIAN


GULPIN
SWALOT


CLAUCHER
CLAWITZER


DREEPY
DRAKLOAK / DRAPULT

???
SPOILER

SCARLET VIOLET





TERA TİP KAOSU

Pokémon X-Y'den beri oyunlarda şekilli evrim geçirme araçları var. Mega evrim oldu, Gigantamax oldu… Bu sefer de pokémonlarımız kristalize oluyor. Buna da Terastalize olmak deniyor. Mega evrimi hatırlayanlar bilecektir bu tarzda evrim geçirebilen pokémonların zaman zaman ayrı tipleri olurdu. Örneğin Mega Charizard X nihayet ejderha tipi olmuştu. Terastalize olmaksa çok daha farklı. Her pokémon her tipe dönüşebiliyor. Tabii bu öyle sizin kafanıza göre belirleyeceğiniz bir husus değil. Öncelikle açık dünyadan farklı tip Terastalize olan pokémonları bulmanız gerekiyor. Bu da tıpkı *Sword/Shield*'ın Raid sistemi gibi bir sistemle oluyor. Çok nadir olarak ortalıkta rastgele gezinen farklı Tera tipe sahip Pokemonlar olsa da bu işin en kesin ve sağlam çözümü bu Tera Raidler.

Bu yeni Tera sistemi baştan aşağı bir oyun değiştirici. Artık özellikle işin rekabetçi kısmında hangi pokémon'un karşınıza ne olarak çıkacağını bilmenize imkân yok. Neyse ki her eğitmen her maçta sadece bir pokémon'unu terastalize edebiliyor da diğer pokémonlar için Pokédex bilginiz yeterli oluyor. Ben biraz şanslı olarak oyunun yeni Psuedo-Legendary'si Baxcalibur'un ilk hali Frigibax'ın Dark tipini düşürmüştüm. Siz de bu parıl parıl parlayan Raid kristallerine girip oldukça enteresan kombolara imza atabilirsiniz. Son olarak "E bu pokémon Tera Tipinde hiç saldırı bilmiyor?!" diye üzülmeyin. Oyunda Tera Blast isimli 80 atak 100 isabet gücünde bir saldırı var ve Pokémon'unuz hangi Tera Tip ise o türde saldırı gerçekleştiriyor. Şimdiden güzel avlar!

mümkün, ilk halleri güçlü olmasa bile gelişince havalı olan bolca pokémon var. Mesela oyuna yeni eklenen Nymble isimli minik çekirge büyüyünce Lokix isimli Dark/Bug tipinde şahane bir Pokemon'a dönüşüyor ve Lunge saldırısıyla elinizi çok rahatlatıyor. Zaten yeni jenerasyon Pokémon oyunlarında bu bilinmezlik hissine bayılıyorum. Seneler seneler seneler sonra yeni Pikachu klonumuz Pawmi de üç aşamalı evrim ailesine kavuşarak ekibinizin elektrik ve dövüş tipi pokémon ihtiyacınızı gidermek için sizleri bekliyor. Pawmi'nin son evrimi için gerekli olan şey ise oyunun en güzel yeniliği!

Bu bol pokémon dolu alanlara girip tek tek hepsiyle dövüşüp ekibinize tecrübe kazandırıp seviye atlatmak büyük bir eziyet olurdu. Nihayet bu konuda da bir değişiklik yapılmış. Artık Auto-Battle isimli şahane bir sisteme sahibiz. Ekibin en üstündeki pokémon'u sokağa salarak etrafta ne var ne yok dövüştürüp tüm takıma XP kazandırmak acayip rahatlatıcı bir özellik. Siz bu sırada gezin, dolaşın ya da ihtiyaçlarınızı giderin, biricik köleniz---pardon dostunuz etraftaki herkesi tek tek dövüp size hem eşya toplar hem de tecrübe puanı kazandırır. Bu modun tek handikapı normal dövüşün %30'u civarında bir tecrübe puanı sağlıyor olması. Yani dövüşüp kazandığınızda 500xp verecek bir düşman bu sefer 250xp veriyor. Yine de sürümden kazanmak dediğimiz şey tam da bu. Sadece yakalayacağınız pokémonlarla dövüşmek suretiyle oyunun büyük bir kısmında dövüşmeden ilerlemek ve gelişmek mümkün. *(Ben denk gelmedim ama güzel düşünülmüş bir özellik olarak eğer karşısına "Shiny" çıkarsa dövüşmeyi reddediyormuş pokémon'larınız. Shiny severleri düşünmeyi ihmal etmemişler en azından. -Can)*



Bu pasifist tavır NPC'lere de doğrudan sirayet etmiş. Artık "Göz göze geldik benden kaçamazsın!" diyen düşmanlar yok. Gidip siz onlarla konuşup dövüşe



Pikniklerin olmazsa olmazı: TOP!

Piknik kültürünün epey gelişmiş olduğu ülkemizde hemen hemen her pikniğin keyfini katlayan bir detay vardır: TOP! İster kendi aranızda voleybol oynayın isterseniz futbol oynayın ya da ortada sıçanda etrafa koşun bir topun pikniğe katacağı keyfi başka hiçbir şey katamaz. İşte *Scarlet/Violet*'in de piknik yapma özelliğine getirdiği en güzel yenilik top olmuş. Tüm pokémonları ortalığa salıp ayağınza top alıp Baxcalibur'a bacak arası çalım denemek bile mümkün. Yine bu piknik modunda pokémonlarınızı yıkayıp arkadaşlık seviyesini yükseltmek ve tabii ki yemek yapmak mümkün. Bu kez *Shield/Sword*'da olduğu gibi ağdalı yemek yapmak yerine pratik sandviçler hazırlıyoruz. Tüm bu sandviçleri ister manuel ister otomatik olarak yapmak mümkün. Sonrasında yaptığınız sandviçlere göre çeşitli XP bonusları gibi ekstra özellikler de yanında geliyor.

Oyunda Pokémon Day Care olmadığı için yumurta üretimi işine girmek isteyen eğitmenler de bu işlerini piknik sayesinde giderebiliyorlar. Piknikte ortaya çıkan sepet içerisinde bir anda leyleklerin getirdiği yumurtaları takımınıza katıp çatlatmak için dağ tepe bayır gezebilirsiniz. Yine piknikler sayesinde tüm pokémonlarınızı yolun ortasında Pokemon Center olmadan da iyileştirme şansınız olduğu için her macera öncesi çantanıza ekmek arası yapılacak yiyecekler koymayı ihmal etmeyin derim. *(Açıkçası bu açıdan oyun uzun zamandır ilk defa ileriye değil, geriye gitmiş bence. -Can)*

Oyundaki karakterimizin özünde bir öğrenci olduğunu unutmamak lazım. Oyunda hikâyede ilerledikçe okulda yeni dersler açılıyor. Biyoloji, ev ekonomisi, matematik ve sanat gibi çeşitli derslerin hepsinin bir vizesi bir de finali var. Tüm derslere girip sınavları verdikten sonra ise notunuza bağlı olarak (gerçekten vize ve finale giriyorsunuz çoğu sınav test şeklinde yapılıyor) XP şekerleri gibi ödüller kazanıyorsunuz. Sınavlardan kalmak da gayet mümkün olduğu için dersleri iyi dinlemekte fayda var!

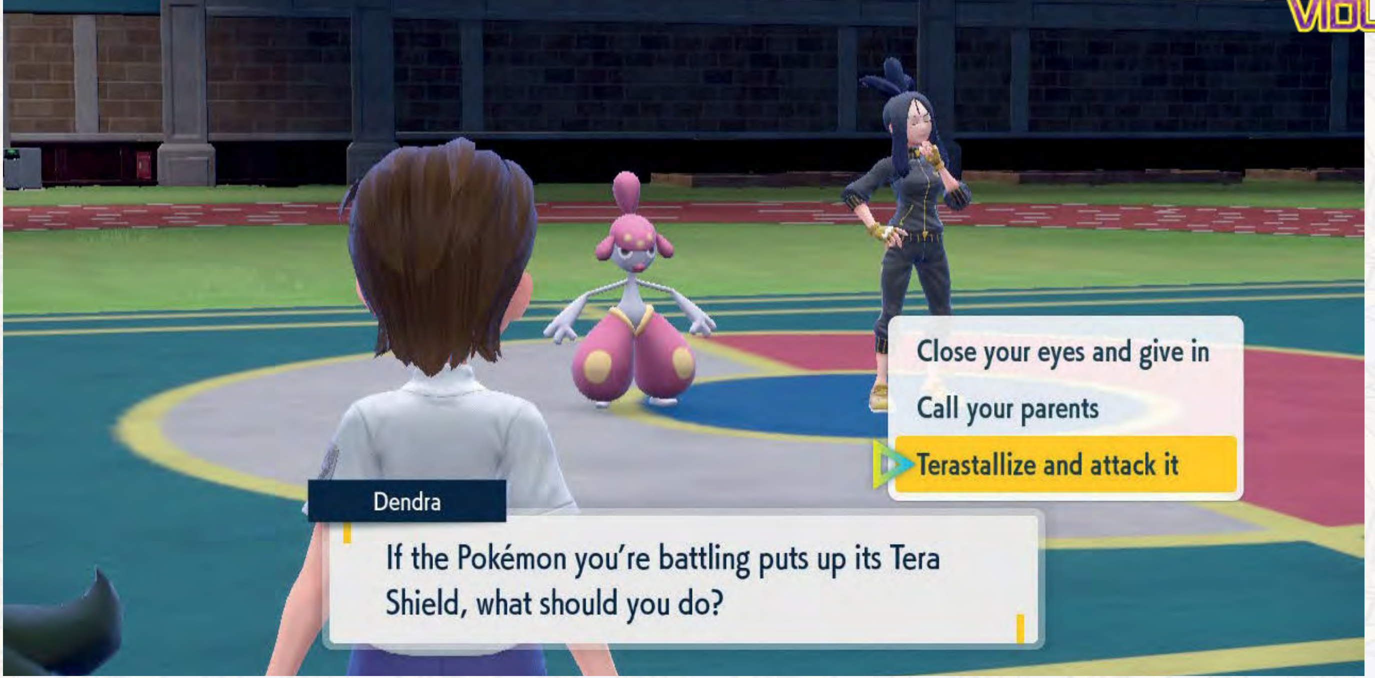


davet ediyorsunuz. Yanlarından geçseniz bile sizi zorla dövüşmeye çağırmıyorlar, bu da hem güçlüyken 15-20 lvl arası eğitmenleri pas geçme imkânı sağlıyor hem de keşfe çıkmışken boyunuzu aşan düşmanlarla karşı karşıya gelme ihtimalinizi ortadan kaldırıyor. Oyunun tamamen serbest hali benim gerçekten çok hoşuma gitti. Tamamen kendi temponuzda, istediğiniz hikâye ağaçlarına odaklanarak bir patika çizme fırsatınız var. Tabii burada yine kilit rol GYM›lere düşüyor ama diğer iki ağacın da büyük getirileri olduğunu söylemek lazım.

Aç pokémon oynamaz!

Üç görev ağcından bahsedeceğim, ilki Arven ile başlıyor. *(Hayır, Yüzüklerin Efendisi'ndeki Arwen'i düşünmeyin, hayal kırıklığına uğrarsınız. -Can)* Oyunun en









Performans cidden o kadar kötü mü?

Çok üzgünüm ama evet, gerçekten de denilen kadar kötü. Bakın, şu şekilde anlatayım size durumu: Zamanında ben Sword/Shield'ı incelerken "Ya Wild Area'da arada bir FPS düşüşleri oluyor ama çok da dert değil" demiştim. Arceus'ta millet çok saydırırken ben güle oynaya "Açık dünya güzel olmuş yalnız ya" modunda Pokémon avlıyordum. Buradaki durum öyle göz ardı edebileceğiniz bir şey değil ne yazık ki. İki adım ötenizdeki karakterler 3 FPS hareket edip stop-motion gibi gözüküyorlar, performans (özellikle de docked modda oynarken) yerlerde sürünüp sürekli takılıyor, ee zaten oyun Sword/Shield ya da bu sene başında çıkan bir başka Açık Dünya Pokémon oyunu olan Arceus'tan çok daha güzel de gözükmüyor; hatta yer yer kaplama kalitesi açısından göz kanatacak seviyeye geliyor. Uzun sekanslarla oynamaya niyetliyseniz Memory Leak de var, siz oynadıkça şişiyor ve bir süre sonra ya "Hata verdim ben ehe!" yapıp kapanıyor ya da o kadar yavaşlıyor ki siz kapatıp yeniden açmak zorunda kalıyorsunuz. Kameranın sürekli yerin dibini göstermesi, attığınız Poketoplarının havada asılı kalması gibi komik hatalar sürekli var zaten. Hatta bir ara "Acaba Paldea'daki poketopları uçabiliyor mu?" diye kendimden şüphe ettim.

Özetle, bu oyunun daha bayağı bir cilalanmaya, bayağı bir toparlanmaya ihtiyacı varmış ve aceleye gelmiş. Umarım gelmesi fazlasıyla muhtemelen ek paketler çıkmadan güzelce toparlarlar bu durumu. Ha, ama bu durum bile ilk 3 günde 10 milyon satmasının önüne geçebildi mi? Tabii ki hayır. Ellerinde tam anlamıyla bir para basma makinesi olunca Game Freak sorunları pek kafaya takmamış belli ki. **-Can**

GÜNCELLEME: Biz bu yazıyı hazırladıktan sonra Nintendo (hele şükür) bir yama yayınlayıp performansı biraz daha çekilir hale getirdi.

Hâlâ ideal hale gelmiş değil, poketoplarının havada asılı kalması, kameranın yer altına girmesi gibi hatalar da devam ediyor ama "Düzeltmeye devam edeceğiz, oyuncuların sesini duyduk" mesajı da verdiler. Onu da belirtmeden geçmek istemedik.



Kaçan Fırsatlar Limited

Yazının en başında dediğim optimizasyon sorunları yazının sonuna geldiğim şu anlarda içimi daha da sıktı. Çünkü ben bu oyunu oynarken inanılmaz derecede keyif aldım. Yeni jenerasyonun başlangıç pokémonlarını hiç sevmesem de yeni pokémonlar inanılmaz güzel duruyor. *(Nasıl sevmedin ya? Kedi var başlangıç pokémon'u olarak. Kedi sevilmez mi? Ben hayatımda ilk defa Grass starter seçtim bu yüzden. -Can)* Hele versiyonlara özel pokémonlar ekstra bir anlam katıyor. Sürprizleri bozmamak için *Scarlet* ve *Violet* arasındaki temel farkı sizlere söylemeyeceğim ama son dönemlerdeki tüm Pokémon oyunlarından farklı olarak bu sefer iki oyun arasında ciddi bir mantıksal fark var ve oyuna özgün pokémonların varlığı da bu mantıksal farkı daha da zenginleştiriyor.

En nihayetinde öğrenci de olsak dünyayı kurtarmaya uzanan bir yolculuk (buna mini bir dördüncü görev ağacı diyebiliriz, üç görev ağacı sonrasında açılıyor) da sizleri bekliyor. Oyunla ilgili bittikten sonraki içerik sıkıntısıyla ilgili birkaç yazı gördüm ama ben tam aksine bu durumdan da çok memnunum. İlk kez Pokémon Şampiyonu olmamız gerçekten bir anlam ifade ediyor ve bu hususta harekete geçerek işe yarar hareketlerde bulunuyoruz. Öyle kuru kuru bir Hall of Fame'e giriş ekranından çok daha eğlenceli olan bu yeni görev ağacı da hem oyun bittikten sonra şahane bir geriye dönüp bakma fırsatı sunuyor hem de çeşitliliği epey yükseltiyor. Naranja (Scarlet) ya da Uva (Violet) hangi akademiden çıkarsanız çıkın günün sonunda oyunun optimizasyon sorunlarına tahammül ederseniz sizi epey tatminkâr bir Pokemon serüveni bekliyor. Umarım ileride bu sorunlar giderilir ve tekrar tekrar oynayabileceğim taze bir Pokémon oyununa kavuşmuş oluruz.



başında bize üzerine bindiğimiz efsanevi pokémon'u veren (aslında başından salan) Arven'in kendine has bir hazine avı var. Bu uğurda haritanın dört bir yanına yayılmış olan beş farklı Titan pokémon'u bulup bir temiz dövmeliyiz ki onları böyle iri yarı hale getiren, ekstra güçlü yapan gizemli bitkileri bulup yemek yapalım. Bu yemeklerden Koriadon/Miraidon da yiyor ve her Titan'dan sonra yeni bir güç kazanıyor. Daha hızlı gitme, yükseğe zıplama, su üzerinde yüzme ve düz duvara tırmanma gibi yan etkileri olan bu bitkiler bir araya geldiğinde adeta bir mesir macunu etkisi yapıyor. Yani oyunda ulaşımı daha rahat bir hale getirmek için Titan görevlerini yapmak şart. *(Bitkinin oyundaki ismi olan Herba Mystica'nın kısaltmasının HM olduğu da dikkatlerden kaçmadı tabii… -Can)*

İkinci görev ağacı ise Pokémon Lig'i için gerekli olan rozet toplama görevleri, yani GYM'ler. Burada altı çizilmesi gereken nokta GYM'lerin rozetleri olmadan lezzetinin epey düşüyor olması. Her GYM rozetiyle birlikte sözünüzü dinleyen pokémon seviyesi de yükseliyor. Tıpkı eskiden olduğu gibi yüksek seviye pokémonlar rozetinize bakıp sizi ciddiye alıyor. Oyundaki sorunsa tamamen açık dünya olmasından kaynaklanıyor. Yani GYM'leri sonra yapayım deyip yeni pokémon'larla yola devam edemiyorsunuz çünkü ne Auto-Battle sisteminde ne de dövüşlerde kesinlikle sizi dinlemiyorlar. Ash'in Charizard'ı gibi sırtlarını çevirip uyumaya başlıyorlar. Rozetleri ihmal etmemekte fayda var.

Son olarak üçüncü görev ağacı ise Naran-











ja *(ya da Uva -Can)* Akademisi'nin karanlık (aslında çok da değil) geçmişini anlatıyor. Burada da STAR isimli bir serseri öğrenci örgütünü alaşağı etmek bizim görevimiz. Diğer pokémon oyunlarındaki Team Rocket, Team Plasma gibi takımların aksine Star'ın başlangıç amacı okulda dışlanan öğrencileri korumakken sonrasında format değiştirerek bir çete halini alıyor ve sona ermesi gerekiyor. Game Freak işin bu kısmında biraz gizem yaratmaya çalışmış ama 10 yaşında değilseniz oyunun ilk yarım saatinde tüm gizemi çözdüğünüz için STAR mekanlarını temizlerken tek bir amacınız oluyor. TM YARATMAK!

Move Reminder'lar işsiz kaldı…

Bir pokémon'un dört tane hareket/saldırı öğrenebilmesi geleneği halen devam ediyor. Seneler boyunca asla değişmeyen şeylerden biri olan bu dörtlük sınır zaman içerisinde farklı değişikliklere maruz kaldı. Mesela artık hayatımızda belaların en büyüğü HM'ler yok. Yani hangi Pokemon ile uçucam, hangisiyle yüzücem, karanlıkta kalırsam Abra mı yakayım Pikachu mu söndüreyim diye hayıflanma dönemi sona erdi. Bir dönem TM'ler tek kullanımlık şekildeydi sonra o da değişti ve tüm TM'ler sınırsız kullanım hakkına sahip oldu ama tek kullanımlık TR'ler ortaya çıktı. Şimdi ise yine tek kullanımlık TM'lere döndük ama büyük bir farkla. Artık kendi saldırı diskimizi yani Technical Machine'imizi kendimiz üretiyoruz. Bence muhteşem bir geliştirme olarak *Scarlet / Violet*'e eklenen bu özelliğin belli başlı ihtiyaçları var.

Öncelikle haritada gezerken bulduğunuz tüm TM›lerin yapım formülüne zaten sahip oluyorsunuz. Bir TM›yi yapmak için ihtiyacınız olan şeyler ise pokémon parçaları. Mesela Fly'ı yapmak için 3 Bombardier tüyü, 4 Swablu yünü gibi ihtiyaçlarınız oluyor. Eh doğal olarak bunları da etraftaki pokémonları keserek elde ediyorsunuz. *(PETA "Konum at!" diyerek chat'e girdi şu anda… -Can)* Oyunda haritanın büyük bir işlevselliği de var ve etraftaki pokémonları size gösteriyor. Ayrıca Pokédex'ten de girip hangi Pokemon nerede yaşar diye bakarak habitat bilgilerini öğrenmek mümkün. Oyunu daha da RYO haline getirmek için eklenen bu craft sisteminin ilk parıltıları Arceus'ta verilmişti bu sefer TM'lerle birlikte daha da işlevsel hale gelmiş. Oyunda her TM'yi sokakta gezerken bulmak namümkün olduğu için STAR görevlerine de bu sorumluluk yüklenmiş. Her Star karargâhı temizlediğinize bolca yeni TM açılıyor ve bonus olarak TM yapmaya yarayacak çeşitli materyalleri kazanıyorsunuz.

TÜR: Macera / Rol Yapma Oyunu | **YAPIM:** Game Freak **/ DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60€

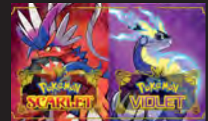
+

- Bu zamana kadarki en geniş kapsamlı Pokémon maceralarından birisi
- Derslere girip, sınavlarla uğraşmak tatlı bir eklenti olmuş
- Özellikle Koriadon/Miraidon geliştirmelerini tamamlayınca her yere uçarak, tırmanarak ve yüzerek gitmek
- Auto-Battle ve TM yaratma özellikleri epey kullanışlı ve keyifli olmuş
- Oyun bittikten sonraki görevler seneler sonra ilk defa şampiyon olmanın bir amacı olduğunu hissettiriyor

−

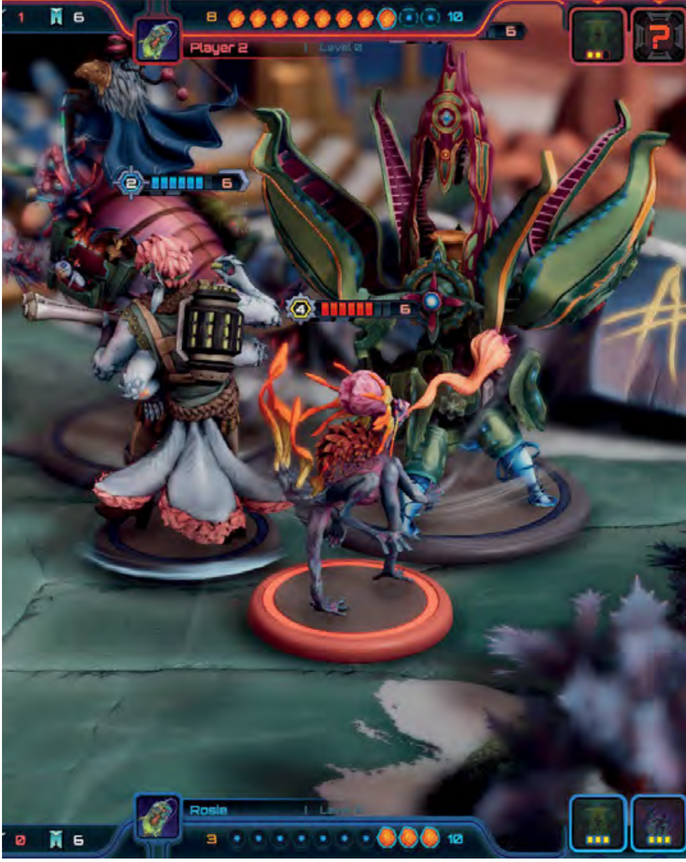
- Ah optimizasyon, vah optimizasyon
- Bug kaynıyor (Pokémon olmayan cinsten)
- GYM sırası olmaması kafa karıştırıcı olabiliyor
- Hikâye görevlerinde bazı sahne girişleri oyunda epey saçmalıklara yol açabiliyor
- Hâlâ istenildiği düzeyde güzel gözükmüyor ama şu haliyle bile bu performans varsa daha yolumuz uzun…

8



Son Karar

Elimizde potansiyel olarak tarihin en iyi Pokémon oyunu var. Optimizasyon sorunları ve hatalar oyundan alınan keyfi baltalamasaydı çok daha farklı şeyler konuşuyor olabilirdik.







MOONBREAKER

Bu oyuna birkaç "ay" daha lazım, ehe ehe...

GÜLHİS CANPOLAT

Bu incelemeyi aslında daha erken çıkmamız gerekiyordu. Ama tam ben incelemeyi bitireyazdım, *Moonbreaker* koca bir yama yayınlayıp oyunda yakınma sebebi olan en büyük şeyi kaldırdı: Mikro ödemeler. Evet, evet. Hepsini.

Moonbreaker'la şans eseri Gamescom'da karşılaştık. Ne olduğunu hiç bilmeden girdim standlarına, oturdum dedim "Anlatın, nedir Moonbreaker?" İşte küçük modeller var, savaşıyorlar, boyayabiliyorsun... Dedim "Say no more! Nereden ediniyoruz bu oyunu?" Elime geçtiğinden beridir de oynuyorum, oynadığımın yarısı kadar vakti yazmaya ayırsaydım şimdiye on kere bitmişti bu inceleme. NEYSE... *(Kişinin kendisini bilmesi güzel bir şey Gülhis... -Can)*

Moonbreaker mini figürlerle oynanan masaüstü stratejilerden esinlenen bir oyun, bu hissiyatı korumak istemişler. Işıklar, dumanlar gibi çevre animasyonları olmasına karşın modeller de bu sebepten hareketli değiller. Sanki görünmez bir el kaldırıp birbirine vuruyormuş, bir yere yerleştiriyormuş gibi bir animasyonları var. Gerçekten masaüstü hissiyatı verip vermediği tartışılabilir. Bence tartışılmaz kısmıysa karşımızda cidden keyifli bir strateji oyunu olduğu.

Moonbreaker şu anda ciddi bir sıkıntıyla karşılaşmadan oynanabilen bir oyun. Fakat neden erken erişim olarak çıktığını anlamak için içinde çok vakit geçirmeye gerek yok. İlk olarak oynanabilir karakterler çok çeşitli değil. Evet, var olanlar yarım yamalak değil. Yani çok karakter yapmak yerine var olanların değişik özellikleri olmasına özen göstermişler ve bu güzel bir şey. Ama kafanıza göre bir karışım bulmak için çok seçeneğiniz yok.

Bir de harita çeşitliliği çok kıt şu anda ama erken erişimde çok da göze batmayan eksiklikler bunlar. Asıl oyundaki dengesizliklerin cilalanması lazım fakat oraya birazdan geleceğim. Önce Moonbreaker'ı nasıl oynuyoruz, ona bir bakalım.

Minyatür boyama sanatı

Eğer böyle mini figür toplayıp boyayan hobicilere özeniyorduysanız, buna en çok yaklaşabileceğiniz yer sanırım *Moonbreaker*'ın figür boyama kısmı. Bayağı oyunun içinde elinizdeki figürleri kafanıza göre boyayabileceğiniz bir bölüm var ve inanılmaz detaylı. Değişik fırça dokularından boya türlerine, renk karıştırmadan kendi paletlerinizi oluşturmaya kadar her türlü seçenek mevcut. Resmen oyunun içinde ayrıca bir program gibi, çok başarılı. (Ve evet karşınızdaki oyuncunun figürüne saçma sapan şeyler yazıp çizmiş olmasına karşı o "özel" dizaynları kapatabiliyorsunuz.)







Brandon Sanderson bu işin neresinde?!

Evet, yanlış duymadınız: Brandon Sanderson. Bizim Brandon "Sissoylu" Sanderson. Moonbreaker'ın tematik olarak dünyasını ve karakterlerini Brandon Sanderson yaratmış. Oyunun içine çok ekleme fırsatları da olmadığı için mini figür boyarken (ya da Spotify'dan ne zaman isterseniz) dinleyebileceğiniz karakter hikâyesi podcastleri hazırlamışlar. Şimdilik sadece iki tane var ama bunların da devamlı bir iş olmasını umuyorum. Çünkü gerçekten keyifliler. *(Brandon şimdiden 20 tane yazmıştır kesin. Adam durmuyor; durdurulamıyor bir türlü -Can)*

Küçük oyuncağımı iki kare ileri koyuyorum!

Moonbreaker sıra tabanlı bir strateji. Oyuna girmeden önce kendimize bir kaptan ve en fazla sekiz yancıdan oluşan bir grup hazırlıyoruz. Amacımız kendi kaptanımızı hayatta tutup, karşı tarafın kaptanını alaşağı etmek. Her tur gittikçe artan "cinder" isimli bir kredimiz var. Bunu her şeyin manası gibi düşünün; karakterleri de buradan yerleştiriyoruz, karakterlerin özel yeteneklerini de buradan açıyoruz, her oyunun başında rastgele seçtiğimiz bonuslarımızı da buradan kullanıyoruz.

Genel olarak değişik şeyler denemenizi sağlıyor karakterler, sayıları fazla olmasa da. Kimi uzak menzilli, kimi de sadece yanında durduğu karakterlere saldırabiliyor. Belirli bir uzaklığındaki karakterlere sınırsız hareket ya da çifte vuruş kabiliyeti sağlayan ya da ekstra kuvvet veren karakterler var örneğin. Fakaaat… Karakterlerin her zaman birbirlerine karşı çok dengeli olmadıkları da bir erken erişim gerçeği. (Moonbreaker Discord'unda takılıyorum, ekip de bunun farkında; mikro ödemeleri tak diye uçuran ekip bence bunu da cilalar) Özellikle Cargo Run adlı modu oynarken çok hissediliyor bu dengesizlik, çünkü AI'ın insafına kalmış durumdasınız.

Bu mod aslında çok eğlenceli ve hiçbir zaman kolay da değil bu arada. Çünkü Cargo Run'da belirli bir ekiple bitirmeniz gereken 5 oyun var. Eğer bir üyeniz ölürse, o zaman bir kişi eksik devam ediyorsunuz. Fakat bir yandan bu Cargo Run'daki "kargolar" size farklı yetenekler bahşedebildiği gibi, listenize yeni oynanabilir karakterler de ekleyebiliyor. Fakat kargoların da yanına gidip açmanız lazım. Kısacası *Moonbreaker*'da strateji konusunda aradığımızı fazlasıyla buluyoruz. Ancak karşımıza bazen karakter üstüne karakter pörtleten düşmanlar geldi mi işimiz iş! Bazı özel yetenekler üst üste geldi mi cidden kendinizi savunabileceğinizden fazla düşman üretebiliyor. Böyle olduğu zaman da oyunun bir keyfi kalmıyor.

Madem erkenden erişim, beklentilerim neler?

İlk olarak daha çeşitli ve özenli hazırlanmış haritalar kesinlikle lazım. Haritaların üstünde arkasına saklanabildiğiniz büyük engeller ve menzilli saldırılara aleyhine olasılık veren küçük engeller var. Ama bazen oyun haritanın bir köşesinde sıkışıyor, oradan çıkmak için hiçbir neden oluşmuyor bir türlü. Daha dinamik haritalar görmek istiyorum. Ve elbette daha dinamik karakterler! Şu anda yakın menzilli karakterlere bir türlü ısınamadım. Ya cidden bir dengesizlik var ya ben uygun stratejiler kuramıyorum. Yeni karakterlerin ne yönde olacağını görmek için sabırsızlanıyorum doğrusu...

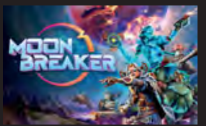
Sonuç itibariyle eksiklerine rağmen ben Moonbreaker'ı bayağı sevdim. Tema müziğini çok sevdim nedense mesela, aşırı bir sempatim var tema müziğine. Oyun mekanikleri açısından da strateji türünün hakkını verecek bir oyun gibi duruyor. Ayrıca minyatürlü savaş-strateji severim. Eğer doğru yönde ilerlerse geliştirme süreci, cidden uzun soluklu olabilecek bir oyun gibi duruyor *Moonbreaker*.



- Bol ve çoğunlukla dengeli strateji opsiyonları
- Var olan karakter dizaynları çok keyifli
- Oyuncuların taleplerini dinleyen bir geliştirme süreci
- MİNİ BOYAMA!!!

−

- Henüz birbirine karşı pek dengeli olmayan karakterler var
- Cargo Run görevleri de bu dengesizliklerden mustarip
- Henüz sadece 3 harita gördüm, biraz sıkabilir şu noktada



Son Karar

Masaüstü sıra tabanlı stratejileri sevenlerin gözü Moonbreaker'da olsun! Çok iyi bir temel atılmış, cilalandıkça daha da derinlikli ve geniş bir oyun olmasını umuyorum.

YAPIM: Unknown Worlds Entertainment | **DAĞITIM:** Krafton | **TÜR:** Sıra Tabanlı Strateji | **DİJİTAL İNDİRME:** 259₺ (Steam)

PENTIMENT

Yazan: Burcu Arabaci

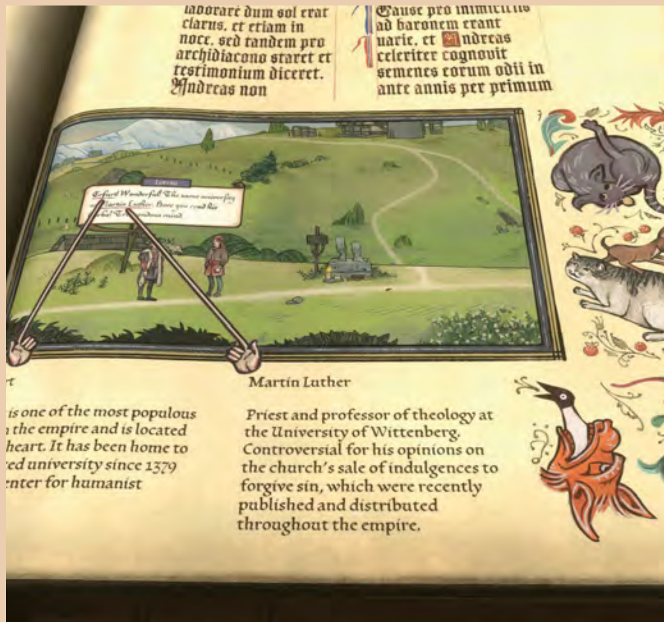
Zamanın çarkı kimse için durmaz Andreas...

Son yıllarda hatta belki de hayatımda oynadığım en sıradışı, en enteresan oyun olabilir Pentiment. Uzaktan bakınca hiç de öyle tuhaf bir oyuna benzemiyor aslında, bildik iki boyutlu el çizimi macera oyununu al üzerine de bir tutam RYO çal. Rustik bir arka planda cinayet çözmece değil mi işte? Aslında evet, ama ilk bakışta çok basit gelen bu tabloya dikkatli bakınca arka planda gizlenen katmanları görmeye başlıyosunuz... Ki bu da bizi "Pentiment" kelimesinin kökenine getiriyor.

Oyunun ismini aldığı "Pentimento" kelimesi İtalyanca'da ressamın üzerini tekrar boyayarak değiştirdiği bir eserde alt katmanların görünür hale gelmesi anlamına geliyor. Genellikle de zaman geçtikçe üst katmandaki boyanın saydamlaşmasıyla altta gizlenen orijinal ortaya çıkmaya başlıyor.

Pentiment'i anlamak için de bu katmanları, gizli gerçekleri, alt metinleri dikkatli okumak gerekiyor. Josh Sawyer'ın gönlünden geçen fakat Microsoft'un desteği olmasa hayata geçiremeyeceğini söylediği Pentiment, gerçekten de ismiyle müsemma bir eser. Bana da biraz Return to Monkey Island'ı hatırlatıyor doğrusu. İkisinin de 2 boyutlu macera oyunu olmaları dışında bir bağlantıları yok gibi gözükse de ikisi de komedi ağırlıklı, çocuksu bir türe biraz yetişkin olmanın ağırlığını getirmiş, senaristlerinin hislerine tercüman olmuşlar gibime geliyor.

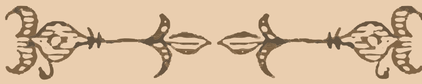
Doğrusu konusu ve ilk görselleri önümüze düştüğünde oyun pek tuhafıma gitmiş, biraz da "Josh Sawyer keçileri kaçırdı mı?" diye sorgulamama sebep olmuştu. Misal oyunda hiç seslendirme yok. 2022 yılındayız, olacak şey mi bu? Tamam müzikler sanat eseri ama? Tuhaf bir şekilde konuşma baloncuklarının el yazısıyla fıtı







fıtı ses efekti eşliğinde yazılması, "Tanrı, İsa, Mesih" gibi kelimelerin en son kırmızıyla eklenmesi, arada yanlış yazılmış harflerin silinip düzeltilmesi bu ses ihtiyacını fazlasıyla karşılıyor. Sinirle konuşunca mürekkeplerin etrafa saçılması gibi hoş detaylar da cabası. Adeta ilk baştaki fikrimin aksine oyun boyunca "Keşke sesli olsaydı" dediğim bir an bile olmadı. Hele ki okuma yazma bilmeyen köylülerin basit bir el yazısıyla, rahiplerin kalın bir gotik fontla "konuşması", matbaa işleriyle haşır neşir olanlar ve daha modern okumuş kesimin matbaa harfleriyle tersten basılıp sonra bir anda ters yüz edilen konuşma baloncuklarıyla ifade edilmesi falan oyunun atmosferine cuk oturmuş. Hatta o kadar alıştırıyor ki kendine, başka türlü olsa bütün büyü bozulurmuş, tadı kaçarmış gibi hissettiriyor.



"Bu arada size hukuk okuduğumdan bahsetmiş miydim?"

Tüm oyun ekranının aslında bir kitabın resimli sayfaları olarak tasvir edilmesi de pek tatlı. Üstelik oyun içinde bahsedilen (ve Avrupa tarihi okullarda detaylı öğretilmediğinden pek çoğumuzun aşina olmadığı) terimler, kitaplar ve hatta kişiler altı çizgili olarak yazılıyor ve bu kelimelere tıkladığınızda kitabın kenarlarında yazarın notları misali açıklamalar olarak gözüküyorlar. Kahramanımız Andreas'ın kitap süsleme işiyle meşgul bir sanat erbabı (Illuminator – Müzehhip) olduğunu hesaba katacak olursak bu arayüzden daha iyisi olabilir miydi? Sanmıyorum.

Söz konusu kahramanımız Andreas Maler, Bavaria'nın ufacık bir kasabasında kendisine bir oda kiralamayı kabul eden Gertner ailesinin yanında konaklayan, Kiersau Manastırı'nda başyapıtını bitirmek için sabah akşam fırça sallayan işinde gücünde bir kardeşimiz. Fakat sene de Martin Luther'in, Katolik Kilisesi'nin ve Papa'nın günahları para karşılığı affetmesine dair eleştirisi olan 95 Tez'in Hristiyan alemine buzdağı gibi çarptığı 1517 senesinin hemen ertesi. Kasabaya gelen daha okumuş kişiler "Bu Katolik kilisesinin kendine bir çeki düzen vermesi lazım!" diye konuşadursun, matbaa çıktı çıkalı el yazması kitap işinden kaldırdığı paradan olan Kiersau Manastırı zaten dokunsan patlayacak, köylülerse yeni başrahibin sırtlarına bindirdiği ek vergiler ve kurallar yüzünden hayatından bezmiş haldedir...

Kısacası fırtına bir yerlerde güç toplarken, Andreas bela aramasa da bela onu bulunca kendini bir anda bu keşmekeşin

Pentiment'in ilham kaynakları

Josh Sawyer, Pentiment'in hikâyesini yazarlarken esinlendikleri eserleri bizlere de tavsiye etmiş. Keşke bütün oyun yapımcıları böyle tavsiyeler verse ya hatta, ne güzel de etmiş...

GÜLÜN ADI
YAZAR: UMBERTO ECO

1327'de İtalya'daki bir manastırda zehirlenerek öldürülen bir rahibin ardından başlatılan cinayet soruşturmasını anlatan kitap Pentiment'in en büyük ilhamlarından biri. Konularda da bir benzerlik var mı sanki? Allah allah...

Martin Guerre Döndü mü?
Yazar: Jean-Claude Carriere , Natalie Zemon Davis, Daniel Vigne

Doğduğu Languedoc köyünü terk ederek genç yaşta evlenen, ansızın ortadan kayboluşundan 12 yıl sonra (o yıllarda kendini onun kimliğiyle tanıtan bir başka Martin varken) yeniden ortaya çıkan Martin Guerre'in hikâyesi ana konuyla direkt alakalı olmasa da oyunu bitirdikten sonra göz atmak isteyebileceğiniz bir eser.



Hay ſu ſ'nin yazılıſı...

Hani Türkçe karakter desteklemeyen altyazılarda ı harfleri ý diye çıkar da öylece izlemek zorunda kalırsınız ya... sanki ý, ı'dan daha normal bir harfmiş gibi... Pentiment'i oynarken de uzun s denilen aslında bildiğimiz f'nin çizgisiz olanı çıkıyor başımıza. Meğerse bu uzun s dedikleri harf, Roma el yazısından kalma bir belaymış. İngiliz yayıncı ve matbaacı John Bell sağolsun bu çirkin harfi çöpe atıp "Küçük s iyi işte, alın bunu kullanın" demiş de gitmiş başımızdan. (Umudun S'si olmuş yani resmen? -Can)

Müzehhip Andreas Efendi

Modern zamanlarda pek aşina olmadığımız bir unvan olsa da Andreas'ın kitap süsleme işinin Türkçe'deki karşılığı "Müzehhip" imiş. Yaptığı kitap süsleme işi ise Arapça zeheb (altın) kelimesinden gelen Tezhip yani "altınlama" sanatı.

ortasında cinayet çözmeye çalışırken buluyor. Tabii Andreas okumuş çocuk, nerede ne okuduğunaysa biz karar veriyoruz. Aynı zamanda hem köylülerin hem de rahiplerin güvendiği yegâne kişi olabilir. Bu da onu ipuçlarını toplamak, şüphelileri sorgulamak ve suçluyu ortaya çıkarmak için tam ideal kişi yapıyor. Ha bir de işin kişisel bir yönü var tabii; eğer asıl suçluyu bulamazsa suç sevdiği ve saydığı bir kişinin üzerine kalacak zira.

İşte geldik yazının başında bahsettiğim rustik arka planda cinayet çözmece hikayesine. Bu hikâye, Tassing kasabasının bize çizeceği tablonun en üstte görünen katmanı. Bunun hemen altındaysa Tassing'in Roma harabeleri üzerine kurulmuş tarihi yatıyor. Daha da altındaysa gelmekte olan büyük toplumsal değişikliğin her kesimde yarattığı huzursuzluk. İşte bu katmanlar soyuldukça asıl gerçeği görebilmeye başlıyoruz.

Ama sanmayın ki dedektiflik yeteneklerinizle her olayı çözüp, herkesi kurtarıp Tassing'i uzay çağına çıkaracaksınız. Bu öyle bir oyun değil. Pentiment, modern hayatın keşmekeşinden uzak, her şeyin basit olduğu o eski güzel günlere özlem oyunu değil kesinlikle. Tam aksine, pembe gözlükleri çıkarıp da baktığınızda o eski günlerin hiç de kolay ve tasasız olmadığını gözler önüne seren bir oyun. Bir mektup yazıp cevabını almanın haftalar sürdüğü, hak hukuk denilen şeylerin sadece belli kitlelere ait olduğu, basit bir hastalık yüzünden en sevdiklerini kaybetmenin normal sayıldığı bir zamanı anlatan, ağır ve duygusal bir oyun. Ve en önemlisi de gerek bir kasabayı gerekse tüm dünyayı değiştirecek olaylar yaşanıp bittikten sonra tarih kitaplarında "İsyan ettiler, devrim oldu, reform yapıldı, yönetim değişti" gibi kısacık özetlenen olayların, o dönemi yaşayan insanlar için ne büyük trajediler anlamına geldiğini bizlere hatırlatan bir oyun.





« Andreas daha TV icat edilmeden Monty Python hayranıydı...

Bu kadar ağır konulara girdim diye Andreas bizi üzüntüden helâk edecek sanmayın. Ha, onu da yapacak ama aynı zamanda yüzümüze umutlu bir gülücük de konduracak. Yapacağınız seçimlerle tarihin akışını değiştiren o efsanevi kahraman olmayacak belki ama küçük bir çocuğun hayallerinin peşinden koşmasını sağlayacak, çekingen bir adamın sevdiği kadına açılıp mutlu bir aile kurmasına vesile olacak. Ya da belki tam aksi... Kısacası yaptığınız seçimlerin etkisini Tassing'in her yerinde göreceksiniz. O yüzden seçimlerinize dikkat etmekte fayda var. Öyle yukarıdan aşağıya her seçeneği denemek de yok üstelik. Bu gerçekçi bir oyun demiştim. Milleti kızdırıp sizinle konuşmayı bitirmelerine sebep olabilir ya da özel diyaloğumu kullanayım derken "Her lafının başında ben hukuk okudum diyen züppe değil mi o?" diye ikna çabalarınıza eksi alabilirsiniz.

Seçimler demişken dikkat etmeniz gereken bir şey daha var ki o da her ipucunu takip etmek için yeterli vaktinizin asla olmaması. Zira zamanın çarkı kimse için durmuyor. Sizce önemli olan birkaç ipucunu takip edip iyi bir tahmin yapmaya bakacaksınız, diğer yolları görmek için de oyunu tekrar tekrar oynamanız gerekecek zira şurada kaydedeyim de sonra farklı bir seçim yaparım deme imkânınız yok. Olsa zaten oyunun "yaptığın seçimlerin sonuçlarıyla yaşama" temasına aykırı olurdu. Neyse ki Pentiment çok uzun bir oyun değil, oyunu bitirdikten sonra çok geçmeden tekrar başlayacağınıza ve bambaşka şeyler deneyeceğinize garanti veriyorum. Defalarca oynanası, üzerinde düşünülesi, eşe dosta oynatıp bir de onlarla birlikte yorumlanası... gerçekten bambaşka bir oyun.



- İsmine yakışır derinlikte çarpıcı bir hikâye
- Arayüz, grafikler, müzikler temayla nefis bir uyum içinde
- Tekrar oynanabilirlik yüksek

–

- Glossary'de aradığını bulmak biraz zor

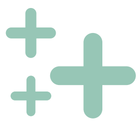
9



Son Karar

Alışılageldik tarihi oyunların aksine, fazlasıyla gerçekçi ve zaman zaman üzücü fakat kesinlikle en az bir kere tecrübe edilmesi gereken bir oyun.

TÜR: Macera | **YAPIMCI:** Obsidian Entertainment | **YAYINCI:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 129₺ (Steam), 130₺ (XBL, Game Pass'e dahil)



TEKMİLİ BİRDEN

BU AY 2023'TEKİ ASIL FIRTINAYA ODAKLANDIK AMA ŞİMDİ DE BİR GÜZEL ESİYOR SANKİ YA.

GERÇİ BİZİM AKLIMIZ ÇOK FENA DIABLO IV'TE KALDI. .. BİR TUR DA BİZ İBLİS DÖVELİM Mİ DİYE SORDUK, VERMEDİ ADAM BİR TÜRLÜ BİZE HESABI. AYIP YA!



AYIN ALTIN OYUNLARI



Bayonetta 3

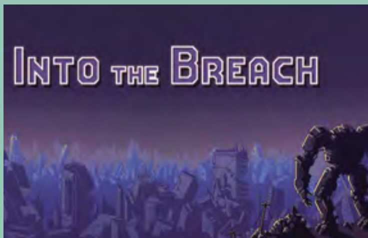


Shadows Over Loathing



Pentiment

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Blood Upon the Snow** – God of War:Ragnarök
2. **Night of Seclusion** – Final Fantasy VII: Crisis Core
3. **Title Sequence** – Pentiment
4. **Old War Machines** – Into the Breach
5. **Only Thing They Fear Is You** – DOOM Eternal

OGZ ONUR LİSTESİ

KEDİ SEVENLER İÇİN

YENİ



Cats and Other Lives
Bu sarmanın yerli kedi olması da cabası. Kedili macera isteyenler kaçırmasın!



Stray
Yani yılın oyunu değil tabii ama şimdi yılın en akılda kalan oyunlarından biriydi yine de.



Catlateral Damage
Bir kere de kedileri anlamaya çalışın, hayata onların gözünden bakın! O ittirmeseydi de düşecekti o bardak!

KART OYUNU

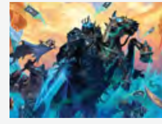
YENİ



MARVEL SNAP
Hızlı ve bağımlılık yapıcı! Üstelik (şimdilik) meta ezberleme falan derdi de yok. İki el atıp çıkmalık tam.



Gwent
CDProjekt bu ay fişini çektiğini açıkladı. Oyun aktif kalacak olsa da daha fazla güncelleme almayacakmış.



Hearthstone
Uzun süredir dönüp bakmadıysanız Lich King ve Death Knight sınıfı gelmişken bakılası gibi aslında...

ÖRÜMCEKLİ ADAMLI



Marvel's Spider-Man
Miles Morales de iyiydi ama asıl ana oyun hâlâ en iyisi. (2. oyun çıkana kadar tabii. Sonrasını göreceğiz)



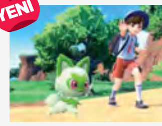
Spider-Man: Web of Shadows
Şu oyunun kıymeti bilinmedi ama en orijinal SM oyunlarından biriydi oysa.



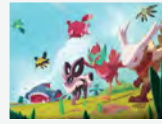
Spider-Man 2 (PS2)
Amman diyeyim PC'dekiyle karıştırmayın. O ne rezalet bir şeydi yahu. PS2'deki candır ama, ona laf yok.

HEPSİNİ YAKALAMACA

YENİ



Pokémon Violet/Scarlet
Bu kadar sorunlu çıkmaya nefret edelim istiyoruz ama edemiyoruz, garip bir çekiciliği var hâlâ...



Temtem
Son zamanlarda çıkan Pokémon klonu oyunları içinden en popüler olanı. Hiç fena da durmuyor hani.



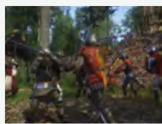
Monster Hunter Stories 2
MonHun evrenindeki yaratıkları avlamak yerine yakalayıp eğitmeye karar verirseniz... bu oyun oluyor.

TARİHİ MACERA

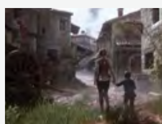
YENİ



Pentiment
Obsidian bu sefer işin içine hiç fantezi karıştırmamış, buna rağmen nefis iş çıkartmış!



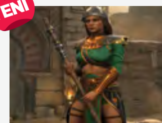
Kingdom Come: Deliverance
Orta Çağ'da yaşama simülasyonu desek de yeridir. Buglıydı ama iyi oyundu.



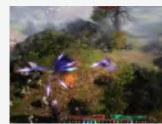
A Plague Tale: Innocence
Tarihi gibi başlayıp sonra başka yerlere sapsa da... Bi' dakika ya, ben bunu geçen ay da yazmamış mıydım?

DIABLO GİBİN

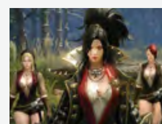
YENİ



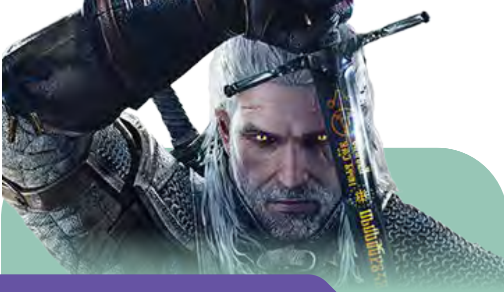
Diablo 2 Resurrected
Diablo IV gelene kadar en iyisi bu! Hazır yeni sezon falan da gelmişken hele, oynamaya doyum olmaz...



Grim Dawn
Türün en iyi ve başarılı örneklerinden. Diablo 2 kesmediyse bundan verelim...



Lost Ark
Popülerliği biraz hızlı söndü ama Amazon'un Lost Ark'ı bırakmaya niyeti yok. Bakalım, belki de toparlar...



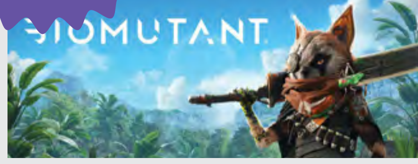
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bu ayın oyunları da yine hiç fena değil. Midnight Suns, NFS Unbound, The Callisto Protocol, Crisis Core Rebirth... Eyvah, The Witcher 3 Next-Gen!!!

Aralık '22	
Predecessor	1 Aralık
Dwarven Skykeep	1 Aralık
Romancing SaGa -Minstrel Song- Remastered	1 Aralık
Munchkin Digital	1 Aralık
Burnhouse Lane	2 Aralık
Need for Speed Unbound	2 Aralık
The Callisto Protocol	2 Aralık
Marvel's Midnight Suns	2 Aralık
Super Kiwi 64	2 Aralık
Moonshine Inc.	2 Aralık
Swordship	5 Aralık
Space Wreck	5 Aralık
Dwarf Fortress	6 Aralık
PROJECT: PLAYTIME	6 Aralık
Divine Knockout	6 Aralık
Hello Neighbor 2	6 Aralık
Knights of Honor II: Sovereign	6 Aralık
Togges	7 Aralık
IXION	7 Aralık
Hubris	7 Aralık
Chained Echoes	7 Aralık
Zombie Cure Lab	7 Aralık
Samurai Maiden	8 Aralık
NecroBouncer	8 Aralık
Choo-Choo Charles	9 Aralık
Dragon Quest Treasures	9 Aralık
STALCRAFT	9 Aralık
Wavetale	12 Aralık
Crisis Core: Final Fantasy VII -Reunion	13 Aralık
High on Life	13 Aralık
Master of Magic	13 Aralık
The Witcher 3 Next-Gen Update	14 Aralık
Aka	14 Aralık
Starcom: Unknown Space	14 Aralık
Lil Gator Game	14 Aralık
Blacktail	15 Aralık
Re:CALL	15 Aralık
Bots Are Stupid	15 Aralık
EvoMon	15 Aralık
Ocak '23	
Scrap Riders	9 Ocak
Children of Silentown	11 Ocak
KartRider: Drift	12 Ocak
Lone Ruin	12 Ocak
The Dragon's Prophecy	13 Ocak
One Piece: Odyssey	13 Ocak
Farlanders	17 Ocak
Surviving the Abyss	17 Ocak
Persona 4 Golden	19 Ocak
Persona 3 Portable	19 Ocak
Aquatico	19 Ocak
A Space for the Unbound	19 Ocak
Fire Emblem Engage	20 Ocak
Forspoken	24 Ocak
Mahokenshi	24 Ocak
Dead Space	27 Ocak
Superfuse	31 Ocak
8-Bit Adventures 2	31 Ocak

FIRSAT KÖŞESİ

Bu ayın kazananı PSN Plus oldu arkadaşlar. Mass Effect: Legendary Edition'ı olmayan varsa kapsın, kaçırmasın sakın!





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Mass Effect: Legendary Edition
- Biomutant
- Divine Knockout



AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Quake
- Rose Riddle 2: Werewolf Shadow
- The Amazing American Circus
- Banners of Ruin
- Brothers: A Tale of Two Sons
- Spinch
- Desert Child
- Doors: Paradox
- Xbox Game Pass:



GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Chained Echoes
- Eastward
- Hello Neighbor 2
- High on Life
- Lego Star Wars: The Skywalker Saga
- Rainbow Billy: The Curse of the Leviathan
- The Walking Dead: The Final Season
- Potion Craft
- Totally Reliable Delivery Service



EDITTOCHAT



Sabri: Aslında kimdir adı altında kendi ana karakterimizi yarattığımız bir oyunun ana karakterini yazsak ya komik olur.
Sabri: RPG kafası tam.
Onur: İsmini de "Kimdim" yapalım. Arada Kimdir'in yerine baksın.
Sabri: Skyrim'ciler, sizlere sesleniyorum özellikle.
Sabri: Ben o konsepte sanırım maksimum XCOM'da kendimce hikâye yazdığım askerlerimden birini falan yazarım.
Can: Ama iyice dramatik olsun. Böyle uzaylının birine âşık olsun, %99 vurma şansı varken bilerek ıskalasın böyle…
Sabri: Abi XCOM uzaylıları hiç âşık olunacak tipler değiller ya.
Can: Bunu bana değil, askerlerine anlat. :P

Serpil: Mail'inize atıyorum, siz yüklersiniz dergiyi.
Eser: Her yere sızdık Can!
Eser: Ay, pardon Can'a yazacaktım, gruba yazdım. :P
Can: Şimdi bütün dergilerin kapaklarını Elden Ring'le değiştirecek Eser, eyvah…
Serpil: Ya Can… Delinin aklına fikir düşürüyorsun ya.
Eser: **Google: How to Photoshop Elden Ring succesfully**
Serpil: Hahha, tamam böyle Google'layacaksan çok sorun diilmiş.
Can: *Yaptığı ilk denemeyi attı bana hemen:*





“A DEEPLY TOUCHING EXPERIENCE.
BRENDAN FRASER GIVES THE PERFORMANCE
OF A LIFETIME.”
TIME OUT

BRENDAN FRASER
THE WHALE
A FILM BY
DARREN ARONOFSKY

A24 PRESENTS A PROTOZOA PRODUCTION A FILM BY DARREN ARONOFSKY “THE WHALE” BRENDAN FRASER
SADIE SINK HONG CHAU TY SIMPKINS AND SAMANTHA MORTON CASTING BY MARY VERNIEU, CSA AND LINDSAY GRAHAM AHANONU, CSA
MUSIC BY ROB SIMONSEN PROSTHETIC MAKEUP DESIGNER ADRIEN MOROT COSTUME DESIGNER DANNY GLICKER EDITED BY ANDREW WEISBLUM, ACE PRODUCTION DESIGNERS MARK FRIEDBERG ROBERT PYZOCHA
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MATTHEW LIBATIQUE, ASC, LPS EXECUTIVE PRODUCERS SCOTT FRANKLIN TYSON BIDNER PRODUCED BY JEREMY DAWSON ARI HANDEL DARREN ARONOFSKY
WRITTEN BY SAMUEL D. HUNTER BASED ON THE PLAY BY SAMUEL D. HUNTER DIRECTED BY DARREN ARONOFSKY A24 MADMAN

Koşulsuz sevginin dikenli yolları…

EREN ERYÜREKLİ

Hani Umut Sarıkaya'nın bir karikatürü vardır, iri kıyım bir hayranın Tom Yorke'u sıkıştırıp "Milleti üze üze ev yaptırdın kendine Radiohead!" diyen. İşte Darren Aronofsky'nin sinema anlayışı da böyle acıdan, üzüntüden beslenen çoğunlukla provokatif bir minvalde ilerliyor. Requiem for a Dream ile daldığımız acıların dünyası, The Wrestler, Mother! ve The Fountain gibi filmlerle yükselerek Black Swan'da zirve yaptı. İşte The Whale yönetmenin o zirveye yeniden tırmanacağı dönüş filmi olabilir.

Elbette onunkinden bile büyük bir geri dönüş filmin obez ve hayattan kopuk ana karakteri Charlie'yi oynayan Brendan Freaser'a ait olacak gibi. Yaşadığı ailesel problemler, uğradığı taciz vakası ve depresyon problemlerini geride bırakan sempatik aktör bu rol için ciddi anlamda kilo almış olsa da işin geri kalanı makyaj ustalığına kalmış. The Whale, yaşadığı trajediden sonra obez olup hayata küsen bir İngilizce öğretmeninin yıllar sonra çıkıp gelen kızıyla yeniden bir bağ kurma çabasına odaklanıyor ki o rol de Stranger Things'in Max'i Saddie Sink'in omuzlarında. Başta biraz yermiş gibi oldum ama Aronofsky'in çok iyi olduğu bir alan oyunculardan enfes performanslar almaktır. Requiem for a Dream'deki Ellen Burstyn'in unutulmaz monoloğunu hatırlayın veya Natalie Portman'ın Black Swan'daki hallerini. İşte The Whale yine bir aktörün oyunculuğu üzerine kurulu ve bam tellerinizi fena halde titretecek bir film olacak. Yönetmenin bu sefer evrensel sevgi ve kabul edilme kavramları üzerine eğilerek yalnızlık, pesimizm ve bedensel nihilizm gibi zorlu temaları bir araya başarıyla getirdiği söyleniyor. Zaten filmin Venedik film festivalinde dakikalarca ayakta alkışlanması ve aktör Brendan Freaser'ın da bu esnada göz yaşlarına boğulması bu geri dönüşün onun için öneminin ne kadar büyük olduğunu gösterir nitelikte. Aktör bu rolle önümüzdeki yılın Oscar'larının (artık pek umurumuzda olmasa da) en ciddi adayı diyebiliriz şimdiden. Diğer yandan Aronofsky'nin yine bizi üze üze ödül törenlerinde boy gösterecek olması da hafiften bir canımı sıkmıyor değil. Tamam büyük yönetmensin ve oyuncularından çok iyi performanslar almayı biliyorsun, amma ve lakin bu kaçıncı duygu sömürüsü be kardeşim? Yani Mother!'ı hatırlıyorum da orada alegorik olarak insanların dünyaya verdiği hasarı anlatmıştı kendisi ve Jennifer Lawrance'ın karakterine acımaktan bitap düşmüştük. Bu gözüne gözüne tavrı beni biraz yorduysa da elbette The Whale'ı da izleyip büyük ihtimalle göz yaşları içinde salonu terk edeceğim. Aradaki tuhaf Nuh Tufanı filmini de unutmadık bu arada Darren, orada işler büyüyünce dramatik yapıyı nasıl eline yüzüne bulaştırdığını anımsıyorum, o yüzden belki de en iyi bildiğin şeyi yapmaya geri dönmen hepimiz için daha hayırlı bile olmuş olabilir.

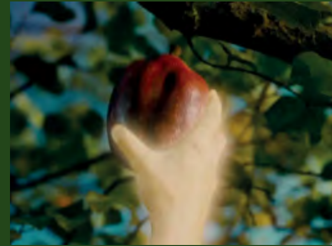
Özellikle fiziksel görünümü konusunda hassas olan insanların iki kez düşünerek izlemesini öneririm The Whale'i, zira son 10-15 dakikasında rahatsız edici sularda yüzen bu balinanın suya vurduğu kuyruk darbeleri sizi beklediğinizden daha fazla sarsabilir.

Unutulmaz Darren Aronofsky Sahneleri

1 – Requiem for a Dream -Toplu dibe vuruş- (2000)



Her biri bir bağımlılıktan mustarip ana karakterlerimizin dibe vurduğu ve filmin kurgu olarak zirve yaptığı bu şoke edici sahneyi ilk izlediğimde ağzımın açık kaldığını, göz yaşlarımın kontrolsüzce aktığını hatırlıyorum. Sinemasal olarak gücü yadsınamayacak bu kurgu harikası sekans daha o yıllardan Aronofsky'nin dehasını müjdeliyordu. Arkadan git gide yükselen Clint Mansell'in müzikleriyse efsane statüsünde artık.



2 – Noah -Yaradılış- (2014)

Her ne kadar film genel olarak bir karmaşadan ibaret olsa da Nuh'un çocuklarına Yaradılışı anlattığı uzunca kısım hem kâinatın hem de insanlığın tarihini yaklaşık 3 dakikaya sığdırabilmişti. Tabii bunu yaparken "kuru da yanmasın yaş da" diyerek hem evrimi hem kutsal metinleri bir araya getirmeye çalışması kimseyi memnun etmemişti. Ama kendi başına sinemada izlenebilecek en etkili sahnelerden biriydi yine de bu kısım.

3 – Black Swan -Dönüşüm- (2010)



Natalie Portman'ın varını yoğunu ortaya koyduğu muhteşem performansıyla taçlanan filmin sonlarındaki bale performansı aynı zamanda karakterin geçirdiği yolculuğu tamamlayıp gerçek bir Siyah Kuğu'ya dönüşümünü de cesurca gösteriyordu. Baş döndüren kamera hareketleriyle usta görsel efektlerin iç içe geçtiği bu müthiş sahne estetik olarak da üst düzeydi.

YÖNETMEN: Darren Aronofsky **OYUNCULAR:** Brandan Freaser, Saddie Sink, Hong Chau, Samantha Morton **VİZYON TARİHİ:** 03 Şubat 2023



KEVIN CONROY

Kara Şövalye'ye Veda...

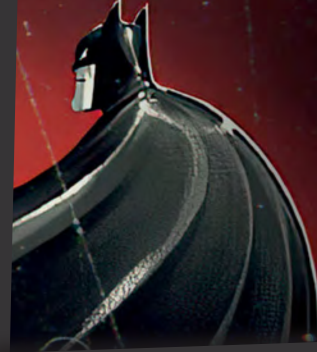
PELİN YİĞİT

Büyürken izlediğimiz çizgi filmlerde aklımıza kazınan karakterlerin yeri hep bir başkadır. Çoğumuz Sünger Bob'u, Bugs Bunny'i, Scooby-Doo'daki pek çok karakteri ve bizim için yarattıkları o sıcacık "yuva" hissini unutamamışızdır. Mutsuz olduğumuzda koşarak geri dönmek istediğimiz bir dönemdir bu. İşte bu karakterlerin seslerini aradan yıllar da geçse aklımızdan çıkarmamız çok zor. Çoğu zaman o seslerin arkasındaki kişileri hiç görmesek ve tanımasak dahi bir ölüm haberinde sanki tanıdığımız birini kaybetmişiz gibi kalbimiz acır. Bugün de milyonlar için "o" ses olmuş, Batman dendiği zaman akıllara gelen ilk isim olan Kevin Conroy'un ölüm acısını yaşıyoruz ne yazık ki.

1992'de başlayan, dünyaya Batman'i tanıtan ve sevdiren en güzel içeriklerden birisi olan Batman: The Animated Series'in ve daha pek çok unutulmaz Batman içeriğinin sesi olan Kevin Conroy, ne yazık ki geçtiğimiz haftalarda kanserden hayatını kaybetti. Öyle bir ses düşünün ki dosta güven verip düşmana korku salar… Öyle bir ses ki, 92'den öncesinden günümüze kadarki her Batman aktörünü akıllardan çıkartmış, yerine kendini koymuş ve bunu kendisini hiç göstermeden yapabilmiş…

Sesinin derinliği ve Batman'in katılığının aksine o kadar tatlı bir insan ki kendisi, yıllarca pek çok Comic Con'a ve hayran buluşmalara katılarak hiç sıkılmadan tekrar tekrar kült olmuş repliklerini insanlar için söylemekten bıkmamış. "I am vengeance, I am the night, I am Batman!" repliğini bilmeyen Batman sever yoktur herhalde.

Kevin Conroy senelerce pek çok insanı mutlu edip, "umut" üzerine kurulmuş en önemli karakteri seslendirse de çok kolay bir çocukluk yaşamamış ne yazık ki. 1960-1970 yıllarında homoseksüel olduğunu keşfetmesiyle beraber yaşadığı yerde hayatın kendisi için zorlaştığını fark etmeye başlamış. Batman'i seslendirmesiyle beraber kendisini duyurabileceği bir sese sahip olduğunu anladığındaysa 2016 yılında bu bilgiyi hayranlarla paylaşmaya karar vermiş. DC ile Onur Günü için yaptığı "Finding Batman" adında 9-10 sayfalık bir çizgi romanı mevcut. Çizgi romanı kendi gençlik yıllarına ve AIDS nedeniyle hayatını kaybeden tanıdıklarına ithafen bizzat kaleme almış. Sesini ve ününü AIDS gibi önemli bir konuya dikkat çekmek için de yıllarca kullanmış; hatta bir röportajında AIDS'ten ötürü pek çok cenazeye gittiğinden ve bunun azalması veya farkındalık kazanması için çok çabaladığından bahsediyor.



Aslında seslendirdiği karakterden pek de farklı biri değildi Kevin Conroy. Yıllarca gerçek kimliğini saklamak zorunda kalmış, etrafında pek çok ölüme şahit olmuş ve bunları kimse yaşamasın diye şöhretini bu hataları düzeltmek uğruna kullanmış. Tanıdık geldi mi? Her ne kadar kendisi için mutlu bir çocukluk geçirememiş olsa da pek çok çocuğun hayatına dokunarak bu eksiğini giderdiği gün gibi ortada. Gerçek bir kahraman gibi fark ettirmeden, hissettirmeden iyilik yapan biri. Sanırım Batman karakteri de ona bu sebeple dokundu ve tiyatroculuk kariyerinin önüne geçiverdi.

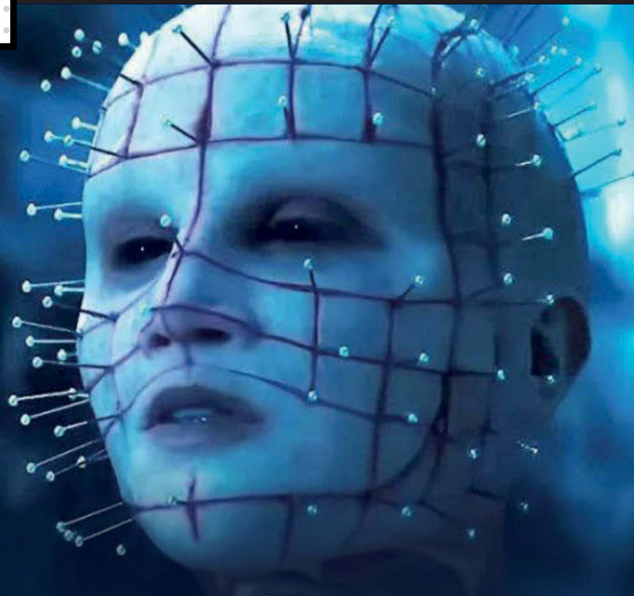
10 yıl boyunca eşi olan Vaughn C. Williams dahi Conroy'dan "Onun hep Batman olduğunu düşündüm. Negatifliklerle dolu bir gençlik geçirdi ama bunu güçlü bir kişilik özelliğine dönüştürmeyi başardı" diye bahsediyor. Kelimenin tam anlamıyla bu rolü oynamak için doğmuş ve 30 senenin ardından Batman'i en çok hayata geçiren kişi olarak veda etti bizlere. Bu karakteri ondan daha uzun oynayabilecek birisi olabileceğine dair inancım yok. Bazı karakterlerin günümüzdeki konumlarına onları yükselten kişiler sayesinde geldiklerini inanıyorum ve Kevin Conroy, Batman'i yaratmadıysa bile can bulmasında ona en çok emek veren kişiydi diyebiliriz rahatlıkla.

Yalnızca animasyonda değil oyunlarda da sıkça Batman'in sesiyle yer alan Conroy, hepimizin bayılarak oynadığı Arkham serisinde de Batman: The Animated Series'teki rol arkadaşı Mark Hamill ile belki de oyun tarihinin en etkileyici ses performanslarından bazılarını sergilediler.

Attığı her alanı güçlendiren, işini gerçekten aşkla yapan ve karaktere can katan Kevin Conroy gibi isimlerin 100 yılda bir -belki- geleceğini düşünüyorum. Batman'in yalnızca karanlık ve somurtkanlıktan ibaret olmadığını, anlatmak istediği çok daha derin mesajları olan ve insanları gerçekten önemseyen bir karakter olduğunu yansıtmak istediğini söylüyordu Conroy. Performansında da bunu belli etmek için elinden geleni yaptığından bahsetmişti… Öyle de yaptı.

Batman: The Animated Series ve Batman Beyond gibi serilerin benim gibi Batman hayranlarına kattığı bir şey varsa o da Batman'in duygusuzun tam aksine bir karakter olduğunu göstermesidir. Bu duyguyu yıllarca gerçekleştirdiği her işe fazlasıyla yansıtan Kevin Conroy'u çok özleyeceğiz. Gerçek bir kahramanı kaybettik. Ben dahil milyonların çocukluğuna dokunduğun için teşekkürler Kevin Conroy. Arkham Knight'ta Gordon'ın dediği gibi: "İşte böyle oldu… Batman böyle öldü."





YÖNETMEN: David Bruckner **OYUNCULAR:** Odessa A'zion, Jamie Clayton, Adam Faison **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Hulu **IMDB NOTU:** 6.0

HELLRAISER

ALİ SEZGİN

Hollywood'un neden dönüp dolaşıp eski filmlere sardığını anlamak güç değil. Yeni bir konsept oluşturulduğunda onu anlatmak, tanıtmak için bir dolu para harcanması gerekiyor. Devam filmleri için bu durum söz konusu değil. Geçtiğimiz 10 senede onlarca vasat devam filmi çekilmesinin nedeni de bu özünde. Devam filmleri bir süre ilgi çekmeyi başardı, ne zaman ki seyirci duruma uyanıp bu durumu sorgulamaya başladı, bu sefer de seneli filmler gelmeye başladı. Cyberpunk 2047 gibi bir konseptten bahsetmiyorum. Eski filmlerin fanlarını kızdırmamak ama biraz da heyecan yaratmak için "filmi yeniden" çekiyorsunuz ve duruma kimse kızamıyor.

Hellraiser (2022) de adından tahmin edebileceğiniz gibi bu yapımlardan biri. Clive Barker'ın kültleşmiş Hellraiser mitosunu bir kez daha beyaz perdeye taşıyarak hem geçmiş filmleri sevenleri hem de konsepte aşina olmayan korku severleri en basit tabiriyle etkilemeye çalışıyor. Aslında filmin arkasındaki isimler o kadar kötü değil. Filme ilham veren hikâye David S. Goyer'e ait. İsmin tanıdık gelmesi sizler için bir sürpriz olmamalı çünkü Call of Duty'den, Superman'e ve hatta Sandman dizisine kadar uzanan oldukça dolu bir kariyeri var. Yönetmen David Bruckner da Night House ve Ritual gibi düşük bütçesine rağmen ortalama üstü sonuçlar oluşturan filmler yapmayı başarmış. Dolayısıyla filmin en azından başlarında aklınıza "belki de o kadar kötü olmayabileceği" düşüncesi kısa süreli de olsa takılıyor.

Hellraiser'ın bulmaca kutuları gerçek olsaydı gerçekten de rahat batmasından mustarip aşırı zenginlerin peşinde koşacağı bir obje olurdu. Bu filmde de Voight isimli mega zengin şahsiyet kutuyu kullanıyor ve başına sarılan beladan kurtulmanın yolu olarak masumları feda etmeye çalışıyor. Hellraiser hikâyesiyle sizi şaşırtacak bir yapım sayılmaz, aksine başından sonuna kadar gayet tatmin edilebilir bir şekilde ilerliyor ve öylece de bitiyor. Hellraiser'ın işlemeye çalıştığı tema acıdan kaçmak için neleri feda edebileceğimiz ama bu konuda güçlü bir mesajı olduğunu söylemek güç. Ana karakter eski bir bağımlı ve ciddi sorunları olan bir birey olarak resmediliyor. Bunun hemen sonrasındaysa çevresindeki insanları korumak adına kendini gayet tehlikeli bir maceranın içine atıyor. Böyle bir davranışta bulunan birinin zaten "acaba" dedirtecek davranışları olmayacağını anlamak güç değil. Bütün bu kendini koruma ve öncelik teması sanki filmin ortasında neyden bahsedildiği unutulmuşçasına bir anda görmezden gelinmeye başlanıyor.

Filmi Cliver Barker'ın yarattığı dünya ve daha çok Cenobite'lar taşıyor. Bir tık ana karakter harici bütün karakterler adeta bir dönem filminin içinde yaşıyorlar. Dönem filmi dediysem "90'larda korku filmi karakterlerinin verilebilecek en kötü kararları verdikleri dönemden" bahsediyorum. Birbirlerinden ayrılabilecekleri her noktada ayrılıyorlar, lanetli kutuyla ya çok fazla haşır neşir oluyorlar ya da en kritik anda hop diye kutunun orada olduğunu bile unutuveriyorlar. Bunun bir önemi yok çünkü zaten filmi bu insanlar hayatta kalsın diye izlemiyorsunuz. Hepiniz gibi benim de beklentim Cenobite'ların acı ritüellerini sergileyişlerini izlemekti -ki bu konuda gayet mutlu oldum.

Büyük beklentilerle Hellraiser'ı izleseydim muhtemelen çok daha öfkeli bir inceleme yazardım ama durum pek de öyle olmadı. Tam anlamıyla yorgun olduğum bir anda kafamı 2 saat kadar dağıtacak bir filme ihtiyacım vardı. Açıkçası uzun uzadıya övecek veya yerecek bir izlenim elde edemedim bu film hakkında. Arabayla giderken bir trafik kazası görmek gibi; bir süre boyunca dikkatinizi çekse de sonrasında üzerine düşünmeye değmeyecek kadar önemsizleşen bir deneyim söz konusu.

EDİTÖRÜN NOTU: Orijinal serinin aksine Hellraiser izlememin benim veya küresel sinema kültürüne bir etkisi olacağını düşünmüyorum.



YÖNETMEN: Edward Berger OYUNCULAR: Felix Kammerer, Albrecht Schuch, Aaron Hilmer YAYINLANDIĞI PLATFORM: Netflix IMDB NOTU: 7,9

ALL QUIET ON THE WESTERN FRONT

Ne zaman bir savaş filmi izlesem aklım hep "Kardeşler Takımı'ndan ya da Er Ryan'ı Kurtarmak'tan nasıl daha iyi olabilir ki?" sorusuna takılıyor. Hani zaten en iyi muharebe bölümlerini ve atmosferini onlar yakalamış, Christopher Nolan bile yanlarına yaklaşamamış, savaş filmlerinde senaryo zaten dallı budaklı olamıyor falan kafamda böyle şeyler dolanıyor.

Neyse ki All Quiet on the Western Front'un ya da Batı Cephesinde Yeni Bir Şey Yok'un derdi başka. Tüm odağını havalı savaş sahnelerine verip, en yakın arkadaşlarını kaybeden askerlerin 5 dakika ağlamalarını göstermek yerine bir askerin, bu filmde çoğunlukla Alman Paul Bäumer'in, sadece bir kişi olduğuna ve durum ne olursa olsun sorgulamadan emirleri yerine getirmesi gerektiğine odaklanması filmin en büyük artısı. Paul bırakın 5 dakika ağlamayı, bazen kimin öldüğünü bile anlayamıyor. Zaman ilerledikçe gördükleri onu kustursa da düşünmeye hakkı yok onun. Sadece emirleri uygulamalı.

Film bu mental baskıyı sadece Paul ve Alman dostlarının savaşta gördükleri üzerinden anlatmıyor seyirciye. Sabahın 6'sında uyanmalarından her gün aynı şeyi yemelerine, çamur içinde nöbet tutmalarına kadar çok bahsedilmeyen kısımları da görüyoruz. Burada askerlerin kendi aralarındaki samimiyet ve arkada çalan "Bakın nasıl da olacaklardan habersizler" gerginliğinde müzikler de muhteşem bir yönetmen dokunuşu olmuş. Hele hele adını sanını bilmediğim Alman aktörleri seçmeleri. Paul Bäumer'ın subaylar için sadece "1 asker" anlamına geldiğini hissettirmek açısından harika bir tercih. Ayrıca daha ucuz :)

Film, 1928 çıkışlı kitaptan uyarlama olduğu için "Tüm film tek bir savaş alanında geçiyor" tarzı bir eleştiri yersiz oluyor. Ancak burada konsolun gücü yetmediği için oyunların uzak mesafeleri göstermeme amaçlı yaptığı hileler gibi savaş alanında çevre hep sislerle kaplı. Yani hissediyorsunuz bir tane set kurmuşlar, çevresi yeşil perde. Eh ama dedim ya, bu filmi Kardeşler Takımı kafasında izlememek alacağınız zevki daha çok arttırır. ■ MERT K.

EDİTÖRÜN NOTU: Kitap uyarlaması olsa da beklemediğim yerden vurdu beni All Quiet on the Western Front. Özellikle yakın tarih savaşlarıyla ilgilenenlere "şiddetle" tavsiye. ★★★★☆

YÖNETMEN: Park Chan-Wook OYUNCULAR: Park Hae-il, Tang Wei IMDB NOTU: 7,3

DECISION TO LEAVE



Uzakdoğu sinemasına çok da vakıf olduğum söylenemez ama Park Chan-Wook benim gibi bu sinemaya pek yakın olmayan insanlar için bile ayrı bir yerdedir bence. Yalnızca yönetmenlik bakımından değil, senaryo bakımından da hep sarsıcı ve beklenmedik bir tarzı benimsemiş Chan-Wook; ilginç bir şekilde bu sefer daha temkinli sularda yüzüyor ve daha güvenli bir senaryoyu işliyor.

Kocası dağdan düşerek hayatını kaybeden bir kadının baş şüpheli olduğu soruşturmayı yürüten dedektifimizle şüpheli hanım arasındaki ilişkiye ve gerilime odaklanıyor film. Evet, uzaktan bakınca Park Chan-Wook'a çok uygun gibi duran bu senaryo, ne yazık ki Chan-Wook abimiz için oldukça vasat kalıyor.

Yönetmenlik, görsellik ve sinematografi açısından yine oldukça başarılı, doyurucu ve yenilikçi bir film var karşımızda. Alışılagelmişin dışında çekim teknikleri, oldukça farklı bakış açıları ve tuhaf flashback anlayışıyla her sinefiliyi mutlu edebilecek kıvamda. Ama benim gibi Chan-Wook'tan Oldboy, The Handmaiden gibi sarsıcı filmler bekleyen vasat insanları pek de memnun bıraktığı söylenemez. Çünkü basit senaryosuna rağmen zor takip edilen ve ağır aksak ilerleyen bir tempo söz konusu. İzlemesi kolay bir film olmadığı gibi beklenen vurucu etkiyi de ne yazık ki yaratamıyor. Yaratıcı ve yenilikçi bir film olsa da ne yazık ki yönetmenin önceki işlerinin gerisinde kaldığını düşünüyorum. ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Park Chan-Wook sinemasına damga vurmasa da kendini bir şekilde keyifle izleten oldukça farklı bir film ★★★½☆



RAYMOND & RAY

YÖNETMEN: Rodrigo Garcia **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Ethan Hawke **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Apple TV+ **IMDB NOTU:** 6,2

"Kendilerine karşı hep ilgisiz ve umursamaz olan kötü baba figürünün, başka bir şehirdeki cenazesine gitmek için yola çıkan birbirinden uzaklaşmış iki kardeşin yolculuk öyküsü"Tanıdık geldi öyle değil mi? Bir değil iki değil, bu kalıbın kullanıldığı o kadar çok film var ki… Sinema sektörü için bulunmaz bir nimet tabii. Yolculuk, dram, kardeşlerin yeniden samimi olması, babalarıyla olan iç hesaplaşmaların gün yüzüne çıkması…

Raymond & Ray de tam olarak bunları yapıyor. Yani filmin izleyiciye sunduğu yeni neredeyse hiçbir fikir yok. Ama eldeki temayı gayet güzel bir şekilde işliyor ve oyuncuların kusursuza yakın fakat minimal performanslarıyla filmi taçlandırıyor. Ethan Hawke ve Ewan McGregor'un iki kardeş olarak birbirine uyumu gerçekten iyi ve filmin puanını bir tık yukarı çekiyorlar. Ayrıca filmin mükemmel müziklerine de dikkat çekmeden geçemeyeceğim.

Senaryonun özgün olmadığı gayet net olsa da film benzerlerinden komedi yanıyla biraz olsun sıyrılmayı başarıyor. Böyle bir filmden ağırlıklı olarak dram, yer yer de insanın içini ısıtan gülümsemeler beklerken, filmde kahkaha attığım yerler de olmadı değil. Dram görünüşünün altında, sağlam bir kara komedi yatıyor; demedi demeyin. :) "Yine de ister istemez, daha iyisi yapılabilirdi be!" demeden de duramıyorum ama. ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: "Özgün bir şey aramıyorum yahu, şöyle çıtır çerez bir dram izleyeyim, ama alttan alta da güldürsün beni" diyorsanız buyrun, doğru adrestesiniz.

★★★☆☆

BARBARIAN

YAYINLANDIĞI KANAL: Disney + **YÖNETMEN:** Zach Cregger **OYUNCULAR:** Georgina Campbell, Bill Skarsgard, Justin Long



Korku filmleriyle aramın tekrardan düzelmeye başladığı şu güzide günlerde yaşadığım hoş sürprizlerden biri oldu Barbarian. Disney+'ta yayınlanan yapım fena halde ters giden bir Air BnB hizmetiyle başlıyor ve tekinsiz bir evde geceyi geçirmek zorunda kalan iki yabancıya odaklanıyor. Lakin olaylar sonradan öyle sarpa sarıyor ki işin içine cancel kültürü, kadınlara uygulanan baskılar, ataerkilliğin yozlaşması ve kötülüğün doğasına bakışımızı sorgulayan bir bakış açısı da giriyor.

Bol sürprizli akışı, oyuncululukları ve kanlı atmosferiyle ilk filmine göre yönetmen Zach Cregger'ın hayli temiz bir iş çıkardığını söyleyebilirim. Hatta belki de fazla temiz bir iş. Zira onca sert ve acımasız olaya karşın biraz daha sert bir final yapabilirmiş diye düşünmeden edemedim. Ama geriyor mu geriyor. Sırf o yüzden izleyin derim bu acayip filmi. Yönetmeni de takibe almayı unutmadan tabii. ■ EREN



EDİTÖRÜN NOTU: Bol sürprizli, sosyal meseleleri de boş geçmeyen ama sonlarına doğru biraz tökezleyen bir film olmuş Barabarian. Ama oraya gelene kadar oldukça iyi bir korku filmi olduğunu da yadsıyamayız.

★★★½☆

SMILE

- Yönetmen: Parker Finn
- Oyuncular: Sosie Bacon, Jessie T. Usher, Kyle Gallner

Bu yılın en büyük korku hiti olan bir filmden daha fazlasını beklemekle ben mi hata yaptım yoksa Smile mı çok güvenli oynayıp sırtını klişelere dayıyor pek çözemedim. Bir hastanede psikiyatr olan ana karakterimizin önünde yaşanan bir intihar vakasından sonra alt üst olan yaşamına konuk oluyoruz film boyunca. Bol bol jumpscare, bana az gelen kanlı sahneler ve lüzumsuzca CGI'a boğulmuş bir final var elimizde ve bu eldekiler maalesef 2 saat süren bir korku filmini desteklemeye yeterli değil pek.

Tabii filmin esas derdi "Bakın bu film travma için bir metafor aslında" olduğundan ve bunu da çok başlarda gözümüze gözümüze soktuğundan hızla tadımız da kaçmaya başlıyor. Hani bir 20 dakika kesilse şu filmden çok daha iyi olacağını iddia eder ama kanıtlayamam, çünkü ana muhabbet uzuyor da uzuyor her an tahmin edilebiliyor bir noktadan sonra. Tabii bu kadar klişeye maruz kalınca da başlarda yüzümde olan tebessüm de hızla solarak yerini sıkıntılı bir ifadeye bıraktı. Bu sezon Pearl, Barbarian ve Bodies, Bodies, Bodies varken bunu es geçseniz de olur bence. ■ EREN



EDİTÖRÜN NOTU: Smile bol klişeli ve aşırı tahmin edilebilir akışıyla güldürmedi maalesef. ★★½☆☆

- **YÖNETMEN:** Eric Appel
- **OYUNCULAR:** Daniel Radcliffle, Evan Rachel Wood, Rainn Wilson
- **IMDB NOTU:** 7,1

WEIRD: THE AL YANKOVIC STORY

Her ne kadar Al Yankovic'in daha önce birkaç videosuna denk gelmiş olsam da kendisini pek de iyi bildiğim söylenemez. Al abimize popüler şarkıların sözlerini değiştirip daha eğlenceli ve komik bir hale getiren, bestelerle de hafif oynayan tuhaf bir adam gözüyle bakıyor, pek de şans vermiyordum açıkçası. Bu filmi görünce de ünlü müzisyenlerin hayatını anlatan filmlerin muhteşem gişe başarısından nasiplenme çabasını ve bu furyayı yakalama arzusunu sezip iyice antipati beslemeye başladım adama. Ne olacaktı ki? İşte Bohemian Rhapsody, Elvis, Rocket Man gibi bir film izleyecektim. Müzik tutkusu yüzünden ailesiyle arası bozulacaktı, kendisini ailesine ispat etmek isteyecekti falan filan… Ama Weird bu furyayı yakalamak yerine ona iki tokat atıp kendi yolunu çizmeyi tercih ettiğinde şaşkınlıkla ekrana bakakaldım. :)



Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, Weird oldukça orijinal ve adı üzerinde "tuhaf" bir film. Al Yankovic'in biyografisini izlemiyoruz, Al Yankovic'in biyografik bir parodisini izliyoruz. Çok spoiler vermeden anlatmak pek mümkün değil ama bu dünyada her an her şey olabiliyor. Al, gerçek bir rockstar. Michael Jackson bile ondan beste araklıyor, Madonna ile seviyesiz bir birlikteliği var, Pablo Escobar onun için her şeyi yapmaya hazır, Led Zeppelin yeniden birleşmek istiyor ama tek şartı Al Yankovic ile bir konser vermek vb… Bu gördüğünüz muhteşem liste uzadıkça uzuyor ve bu harika parodi gittikçe güzelleşiyor.

Müzikler harika, oyunculuklar çok iyi (özellikle Daniel Radcliffe), çekimler başarılı… Aslında çok uzun olmamasına rağmen film sonlara doğru birazcık sünüyor ama yine de kendini her türlü keyifle izletmeyi başarıyor. Müzik camiasına yönelik, son yıllarda çıkmış en özgün film diyebilir miyiz? Bence diyebiliriz. ■ KIVANÇ G.



EDİTÖRÜN NOTU: Weird Al'ın coverlarına bir bakın, tarzı hoşunuza giderse kendinizi 108 dakikalık bir kahkaha şölenine hazırlayın. ★★★★☆



YARATICI: Alfred Gough, Miles Millar ○ YÖNETMENLER: Tim Burton, James Marshall, Gandja Monteiro ○ OYUNCULAR: Jenna Ortega, Gwendoline Christie, Emma Myers, Catherine Zeta Jones, Christinna Ricci ○ IMDB NOTU: 8,5 ○ YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

WEDNESDAY

Z-Kuşağına gotiklik çok yakışmış!

EREN ERYÜREKLİ

Bir süredir ruhsuz ruhsuz işler izlemekten mi nedir bilmem Wednesday ilaç gibi geldi resmen ve bir oturuşta 5 bölüm, kalan 3 bölümü de ertesi gün şeklinde boca ettim üstüme. Peki Addams Family gibi modası hafiften geçmeye yüz tutmuş bir markadan böyle sürükleyici bir spin-off nasıl çıkabilmiş?

Cevap basit: Zamanın ruhuna uygun hale getirerek. Güçlü kadın karakterler, bol bol Z-Kuşağı atıfları, zayıf ve kararsız erkek karakterler ve araya sıkıştırılan güncel mesajlar 1930'lardan beri var olan bu markayı gayet de zamane gençliğine uygun hale getirmiş. Olaylar ailenin nev-i şahsına münhasır kızı Wednesday'in son okulunda sergilediği ölümcül(!) tavırlardan dolayı Nevermore akademisine nakliyle başlıyor ve dışlanmış varlıkların okuduğu bu okulda bile bir dışlanmış olmayı kısa zamanda başarıyor kendisi. Tabii işin içine lise hayatı girince akıllara Riverdale ve Sabrina gibi dizilerin, hatta Harry Potter evreninin gelmesi kaçınılmaz oluyor. Zaten Wednesday'in hem kasaba ahalisi hem de Nevermore arasında gidip gelen öyküsü aşırı şekilde Sabrina'ya benziyor. Bu noktada bu dizinin oyuncu seçimini yapan ekibe benden bir alkış gelsin çünkü başroldeki **Jenna Ortega** bu rol için doğmuş gibi. Hiç kırpmadığı hipnotik gözleri, soğuk mu sıcak mı anlaşılmayan ses tonu, kendi koreografladığı çılgın dansı ve ilginç orantılı yüzüyle o tam bir Wednesday. Zaten seri onun oyunculuğuyla yürüyor biraz ve dizinin 4 bölümünü yönetip gotik-komik tonunu belirleyen ve formda gözüken **Tim Burton**'a da ayrıca sevgiler. Seni özlemiştik adamım. Dizi daha çok Wednesday'in okulda ve kasabada dönen gizemli olayları (ki bu gizemlerin yarattığı merak unsuru çok iyi dengelenmiş) çözmesi üzerine kuruluyken araya sıkıştırılan aşk üçgeni mevzusu serinin tek zayıf yanı belki de. Ona gelene kadar Wednesday'in oda arkadaşı henüz atanamamış kurt adam (ya da kadın) Enid'le olan ilişkisi karakter adına daha anlamlı ve seyir zevki yüksek bir hikâye. Zaten o aşk üçgeni de tam Wednesday gibi bir karaktere yakışır şekilde çözülüyor o yüzden çok da şikâyet etmiyorum.

Başta da dediğim gibi uzun zamandır bu kadar saran ve keyifle izlediğim bir dizi olmamıştı. Zaten izlenme rekorlarını da alt üst ettikten sonra devamının gelmemesi saçma olacaktır ki yaratıcılar en azından 4 sezon planladık şeklinde açıklamalar da yaptılar. Herkes izlesin, izletsin. Ayrıca bu sene Netflix'in Metallica'nın ekmeğini ikinci yiyişi oldu (Apocalyptica cover'ı kullanılmış olsa da) adamlar 40. yıllarında trend oldular resmen.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yıl belli ki gotik kahramanların yılı ve Netflix Sandman'den sonra Wednesday ile daha da büyük bir başarı yakalamış. Acil 2. Sezon lazım. ★★★★☆



YARATICI: Guillermo del Toro **YÖNETMENLER:** Ana Lily Amirpour, Panos Cosmatos, David Prior, Vincenzo Natali **OYUNCULAR:** Ben Barnes, Andrew Lincoln, Crispin Glover, Tim Blake Nelson, F. Murray Abraham, Kate Micucci, Rupert Grint, Peter Weller, Ismael Cruz Cordova **IMDB NOTU:** 7,3 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

GUILLERMO DEL TORO'S CABINET OF CURIOSITIES

Karanlıkta fısıldanan masallar...

EREN ERYÜREKLİ

Alacakaranlık Kuşağı'nı yaşı bana yakın veya büyük olanlar iyi hatırlayacaktır veya sonradan izleme şansım olan Tales from the Crypt derlemesini. Bu ikisinin ortak özelliği her bölüm öncesi izleyeceğimiz öykü hakkında merak uyandıran bir konuşmayla olaya hazırlanışımızdı. Sanki biz ateş başında öykü dinlemeye hazır biriydik de anlatıcı hazırlıyordu bizi az sonra kulak kesileceğimiz dehşetlere. İşte bu unutulmuş sunum tarzı korku üstadı yönetmen Del Toro'nun incelikli vizyonu ve bu tarz antoloji işlerini iyi beceren Netflix'in çatısı altında Cadılar Bayramı'nı şenlendirdi geçtiğimiz ay, iyi de etti.

İlk girişimiz Lovecraft soslu **Lot 36** ile oluyor, alttan altta verilen politik mesajları ve sonlara doğru yaşattığı dehşetengiz atmosferle film benden geçer not aldı diyebilirim. Vincenzo Natali'nin yarattığı harika atmosfere ve bol klostrofobiye sırtını dayayan **Graveyard Rats** ise klasik bir gotik korku olarak harbiden ürküten bir film. Yönetmen Vencenzo Natali nefis bir iş çıkarmış gerçekten, özellikle fare fobiniz falan varsa zor bir seyirlik olabilir. **The Autopsy** nefis oyuncuklukları ve yazımıyla kozmik korku türüne göz kırparken bol bol gore efektleri kullanmayı da ihmal etmeyerek antolojinin en iyisi olmayı başarıyor rahatlıkla. Daha hiciv soslu **The Outside** oyunculuklarıyla öne çıkarken kozmetik sektörüne iri iri taşlar atıyor atmasına ama bunların hepsinin hedefi bulduğunu söyleyemeyeceğim. Sonrasında gelen **Pickman's Model** ise benim en sevdiğim Lovecraft öykülerinden. Ben Barnes ve son derece tekinsiz oyunculuğuyla iç karartan Crispin Glover'ın iyi tutan kimyası ve hafif erotik havasıyla değerlenen bu film başarılı bir uyarlama olmuş. Antolojinin bir diğer Lovecraft uyarlaması olan **Dreams in the Witch House** ise kaynak eserle alakasız, affedersiniz bok gibi bir film ve bolca Disney sosuna bulanmış olarak geliyor, Rupert Grint'in başarılı oyunculuğu için bakılabilir sadece. Mandy ile gönüllere dikenli teller döşeyen Panos Cosmatos'un **The Viewing**'i daha atmosferik kafası güzel bir iş, herkese göre olmasa da ben sevdim ve sonlara doğru kafayı sıyırmasını da oldukça eğlenceli buldum. Del Toro'nun kendi öyküsünden uyarlanan **The Murmuring** ilginç bir yerden girip, ağdalı bir dramadan kaliteli bir hayalet öyküsüne yumuşak geçişlerle ilerliyor ve kapanışı oldukça etkili bir şekilde yapmayı beceriyor. Babadook'un da yönetmeni olan Jennifer Kent gerçekten güçlü bir yönetmenlik sergilemiş.

Sonuç olarak mükemmel olmasa da genel olarak gayet kaliteli bir iş çıktığını rahatlıkla söyleyebilirim ve eminim bu gibi hikâyelerin saklı olduğu daha nice çekmece de vardır Del Toro'nun eski püskü şifonyerinde. Devamı da fazla bekletmese bari.



EDİTÖRÜN NOTU: Böyle antoloji serilerine daha çok ihtiyacımız var, her bölüm çok iyi olmasa da korku üzerine yapılmış en seyir zevki yüksek işlerden birisi. ★★★★☆

FINAL

○ **YARATICI:** Frank Darabont ○ **OYUNCULAR:** Andrew Lincoln, Norman Reedus, Melissa McBride, Lauren Cohan, Danai Gurira, Jeffrey Dean Morgan
○ **KANAL:** AMC ○ **IMDB NOTU:** 8,1

THE WALKING DEAD

Başımız sağ olsun...

11 sezon ve 12 yılın ardından The Walking Dead'e, o artık alıştığımız dünyaya ve karakterlere veda etmenin acısını ve hüzn-

Şaka şaka, veda falan ettiğimiz yok. Dizinin sonunda karakterler oraya buraya dağılmış durumda ve hikâye yeni (ve eski) dizilerle devam edecek. Onları kenara alayım da öncelikle The Walking Dead'i boynundan bir ısırık alıp ebedi istirahatgâhına gönderivereyim.

Vay be... The Walking Dead... 12 yıl olmuş hakikaten. Çok ilginç şeyler denemeden düzgün bir zombi kıyameti dünyası yaratmış, zombi kostümlerinin kalitesi ve şiddet seviyesinin yüksekliğiyle dikkat çekmiş, nispeten büyük prodüksiyonlu bir dizi olarak çok ciddi izleyici toplamıştı ilk çıktığında. Ama en azından benim çevremde ve etraftan gördüğüm kadarıyla çok izleyici kaybetti, hatta benim gibi diziye ısrarla devam eden garibanlar dalga konusu bile oldu (snif).

Bırakanları anlıyorum, mükemmel aşmış bir dizi değildi The Walking Dead. Bazen gereksiz yere sündürüyordu olayları, bazı hikâye örgüleri ve baş kötüler diğerleri kadar sarmıyordu, her bölümde araba dolusu mantıksızlık oluyordu, en kötüsü de, tamam dram odaklı bir seri ama sürekli bir duygusal konuşmalar ağlaşmalar falan derken ipin ucunu çok kaçırıyordu, insanı üzmek yerine darlıyordu.

Ama her şeye rağmen bunca yıl boyunca izlediğime hiç pişman değilim. Carol, Daryl, Rick, Michonne, Eugene falan, seviyorum ya ben bu kerataları, bırakıp gidemezdim (sen değil Maggie, sen çok uyuzlaştın sonradan). İnsanın da zaten arada insan kemiren zombi göresi geliyor şimdi, birbirimizi kandırmayalım. Yıkık, bol bol doğa manzaralı, acımasız bir dünyada kanlı canlı bir şeyler izlemek her daim iyi gelir. Bir de, arada ya ben de mi bıraksam dediğim zamanlar oldu ama 3 bölüm, 5 bölüm, 10 bölüm tıngır mıngır giderken öyle bir bölüm patlatıyorlardı ki akıllara ziyan. Sırf o aradaki efsane bölümler uğruna bile diğer bölümleri izlemeye değiyordu.

Son 1-2 sezonda pek yoktu böyle bölümler aslında. Ki Whisperers ve Commonwealth hikâyelerinden çok da hoşlandığımı söyleyemeyeceğim, özellikle Whisperers 1-2 sahne dışında ıyy hakikaten. Ama bunların bile işte gideri var diziyi o kadar izleyip karakterlere bağ kurduktan sonra.

Popülerliği azaldı falan dedim ama bu kadar yan dizi çıkıyorsa demek ki o kadar da azalmamış. Ki zaten The Walking Dead dizi olmaktan çıkıp zombi deyince ilk akla gelen, çok büyük bir popüler kültür ikonuna çok uzun zaman önce dönüştü, bu konumunu da büyük ölçüde hak etti.
■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Huzur içinde yat.. ★★★½☆

YÜRÜMEYE DEVAM



Fear the Walking Dead

Alakasız bir yerdeki alakasız bir ailenin hayatta kalma hikâyesini anlatan, ardından ana seriden kopup buraya geçiş yapan Morgan Jones'un ön saflarda yer aldığı dizinin 8. sezonu önümüzdeki yıl gelecek.



Dead City

Negan ve Maggie'nin dizisi. Negan'ı ne kadar sevsem de Maggie'yle ikisinin arasındaki dram üzerinde zaten fazlasıyla, çok fazlasıyla, eh yeter artık derecesinde duruldu, daha fazlasını görmek isteyip istemediğime emin değilim. Neyse ki sadece 6 bölüm olacakmış.



Daryl Dixon

Daryl diziden sağ çıktı. Zaten en başından beri en popüler karakterlerdendi, öldürselerdi isyan çıkardı. Dizinin sonunda Rick ve Michonne'u aramak için yollara düşüyordu Daryl, oradan itibaren takip edeceğiz kendisini. Aslında Carol da dizide olacakmıştı ama sonradan olamamış maalesef, üzdü.



Rick and Michonne

Ana dizinin sonlarında bu ikilinin de olaya dâhil olmasını ve o şekilde bir final yapılmasını umuyordum ama öyle olmadı maalesef. Commonwealth'ten bilmemneden daha merak edilen bir konu sonuçta bu ikiliye ne olduğu, neler yaşadıkları/yaşayacakları. Ne yazık ki sadece 6 bölüm olacakmış.

Tales of the Walking Dead (belirsiz)

Her bölümde farklı bir öykü anlatan Tales of the Walking Dead'in 6 bölümlük ilk sezonu fena tepkiler almadı. Yeni sezon gelip gelmeyeceği belli değil ama gelirse şaşırtmaz.



YARATICI: Rolin Jones YÖNETMENLER: Alan Taylor, Keith Powell, Levan Akin, Alexis Ostrander OYUNCULAR: Jacob Anderson, Sam Reid, Bailey Bass, Eric Bogosian, Assad Zaman IMDB NOTU: 7.5 YAYINLANDIĞI PLATFORM: AMC

ANNE RICE'S INTERVIEW WITH THE VAMPIRE

Aranan seksili vampir medyası bulundu!

GÜLHİS CANPOLAT

Ya geçenlerde bir yerde yazmıştım, nerede hatırlamıyorum. Bana böyle 2000'ler başı kafasında vampirli bir şey lazım, canım istiyor diye. Yani vampir olsun, 100 yaşında olsun ama duygusal gelişimi net sıfır olsun; seksi olsun, kan revan falan…

O medya bu medya arkadaşlar. Anne Rice'ın aynı isimli Vampirle Görüşme romanının modern uyarlaması olan bu seri tam olarak benim bu ihtiyacımı karşılıyor. Bulduğumdan memnun muyum? Hem de nasıl. Bu seriyi her gördüğüme önerir miyim? …Eeeh, yani o kısım biraz karışık.

Bence Interview With the Vampire söz konusu olduğunda ilk kitabın 1976'da çıktığını, bir çoğumuzun da izlediği o Brad Pitt'li ve Tom Cruise'lu filmin de 1994'te çekildiğini bilmekte yarar var. O dönem yapılsa bayağı stüdyoları taşlatacak kararlar, Anne Rice'ın da aramızdan ayrıldığı göz önünde bulundurularak, 2022 uyarlamasında gayet bolca alınmış.

HEDEDE HÖDÖDÖ bir sus kardeşim, gey vampir dizimi izlemeye çalışıyorum!

Şimdi diyeceksiniz ki, "Anne Rice'ın vefatının bu incelemeyle ne alakası var? Bir eserin orijinal yazarının uyarlamaya dahil olması iyi bir şey olmaz mıydı?" O noktaya daha sonra geleceğim çünkü uzunca bir konu. Önce dizi.

Kişisel fikrim, Louis'in siyahi olması benim tek başıma düşünsem aklıma gelmeyecek ama bağlamda mantıklı bulduğum bir karar. Bir kere ABD'nin güneyinde o dönemlerde Lestat'ın ve diğer vampirlerin beyaz Amerikalılardan ziyade, ölse kalsa kimsenin sormayacağı Afrika kökenli kölelerden beslenmesi ve bunlardan birinin kazara vampire dönüşmesi mantıklı gelmiyor mu size de?

Dediğim gibi, zamanında çok tepki alabilecek kararlardan biri bu. Öbürü elbette Lestat ve Louise arasındaki ilişki. Abi 1994'te ancak birbirlerinin gözlerinin içine Yalvaran-Yüz emojisi gibi bakabiliyorlardı. Sene 2022. At üstümüze abi gey vampirleri! Bu ikisinin yüzyıllarca birlikte her haltı yiyip de bir kere sevişmediklerini düşünen vardıysa incelemeyi terk edebilir.

Neyse, sonuç itibariyle Interview With the Vampire'da yaşananları zaten biliyoruz. Kitapları okumadıysanız bile filmi seyretmişsinizdir kesinlikle. AMC'nin dizisi de bize bildiğimiz bu hikâyeyi biraz daha serbest, biraz da farklı toplumsal nüanslar ekleyerek yeniden aktarıyor.

Kostümler, makyaj, set tasarımları zaten harika. Eğer sizin de vampir medyası damarınız depreştiyse ilacınız bu dizi. (Vallahi True Blood başlayacaktım yeniden öbür türlü ki yani izlenecek o kadar şey varken NEDEN??!!)

EDİTÖRÜN NOTU: Vampirler var. Kan var. Toplumsal yorumlar var. Havada süzülmeli seks sahnesi var. Ben sizde bu diziyi daha nasıl satayım?!

★★★★½



Güzel kardeşim senin Anne Rice ile ne alıp veremediğin var?

Güzel bir soru Sayın Oyungezer. Fanfiction denen hayran fenomeninden haberdar mısınız, bilmiyorum? Değilseniz de şöyle açıklayayım. Bu dizi olur, film olur, oyun olur… Değişik medyaların hayranları, o medyanın karakterlerini kullanarak hikâyeler yazıyorlar. Nasıl insanlar sevdikleri karakterleri çiziyor, bu da onun hikâye hali işte.

Hayranların tamamen bedavaya birbirlerini eğlendirme şekli olan bu hikâyeleri neredeyse her şey için bulabilirsiniz. Genelde böyle şeyler hayran grupları arasında kalır. Gizli saklı olmasından ziyade, orijinal medyayı üretenlerin bu tür hayran ürünlerini bildiklerini ve/veya okuduklarını söylemelerinin yasal sonuçları olabileceğinden. (Fikri mülk hırsızlığı, vs.)

İşte bu "yasal sonuçların" ortaya çıkmasında eli olan ablalardan biri de Anne Rice.

Düşünün, sene 2001. Sevdiğiniz vampir filmi hakkında yazılan hikâyeleri okumak için internetlerde bir yere giriyorsunuz. Ve hepsi silinmiş. AMA HEPSİ. Anne Rice'ın blogunda ise bir mesaj: "Fan fiction'a izin vermiyorum. Karakterlerimin telif hakları bana ait. Karakterlerim kullanılarak fan fiction yazıldığını düşünmek bile beni çok üzüyor. Lütfen kendi karakterlerinizle kendi hikâyelerinizi yazın. Bu isteğime uymanız çok önemli."

Ve bu olay hayran yazarların mahkemeye verilmesine, bu tür hikâyeleri tutan sitelere yazılı ihtar gönderilmesine, Anne Rice'ın azılı hayranlarının hikâye yazarlarının evlerini, iş adreslerini bulup onları ifşa etmesine kadar gidiyor. Neyi "ifşa" ediyorlardı? Elbette bu hikâyelerin birçoğu Louis ve Lestat'ın olası ilişkisi hakkında olmasını.

2003'e kadar ABD'de gay olmak suç teşkil ediyordu. Size çoook zaman olmuş gibi geliyor olabilir fakat aynı cinsiyetten bireylerin evlenmesi ancak 2015'te yasalar tarafından kabul edildi.

İşte öyle bir dönemde Anne Rice'ın fan fiction konusunda başlattığı cadı avı birçok insanın sadece hobisine değil, işine ve çevresine de bu şekilde mal oldu.

İnsanların hikâye anlatma isteğini durduramazsınız. Bu hikâyeler e-posta gruplarında, elden ele bir şekilde dağıtılmaya devam etti. Vampirle Görüşme hayran kitlesi Anne Rice sayesinde değil, Anne Rice'a rağmen hayatta kaldı.

Bu dizinin de onun vefatından sonra ortaya çıkmış olması tesadüf değil yani. Üzümü yiyin, bağını da bilin ama. :D





IMDB NOTU: 8.4 YARATICI: Tony Gilroy OYNAYANLAR: Diego Luna, Kyle Soller, Stellan Skarsgård, Genevieve O'Reilly, Adria Arjona, Andy Serkis YAYINLANDIĞI KANAL: Disney+

ANDOR

SEZON 1

Beklenmedik dizi baş yardı... İyi ki de yardı!

CAN ARABACI

Bundan bir iki sene önce Star Wars dizileri ilk gelmeye başladığında Andor dizisine karşı heyecanımı sorsanız "Ya Andor'un dizisine ne gerek var ki?" derdim. Rogue One keyifli bir filmdi ama Cassian Andor öyle tadı damağımda kalan, "Ya geçmişinde ne olup bitmiş acaba?" diye merak ettiğim bir karakter değildi. Ama aynı soruyu bugün sorarsanız "AYNI KALİTEDE İKİNCİ BİR SEZON LÜTFEN HEMEN GELEBİLİR Mİ?" derim. Caps açık bir şekilde, evet.

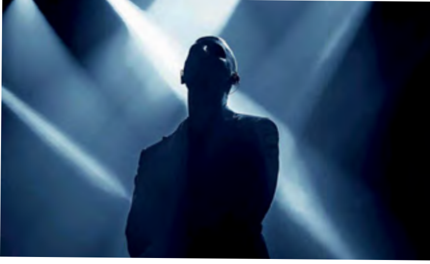
Bakın ben çoğunuzun burun kıvırdığı Obi-Wan'ı izlerken de çok keyif aldım, çünkü içindeki karakterlere karşı duygusal bir yatırımım var bunca senedir. Ewan McGregor ve Hayden Christensen'i birlikte görünce otomatik olarak mutlu oluyorum zaten. O yüzden bazı kusurlarını görmezden de gelebiliyorum, herkes "Ya Leia'yı paltosunun altına saklaması saçma olmuş sanki biraz?" derken "Yaaani… O değil de Vader çok iyi değil miydi o bölümde?!? :D" diye başka beni heyecanlandıran bir detaya odaklanıyorum ister istemez. Andor'da durum bu değil. Andor yazımı ÇOK iyi bir dizi; ayakları yere sağlam basıyor. Öyle didik didik ederseniz tabii ki illa bir şeyler bulursunuz belki ama karakterler salak olduğundan ya da "senaryo öyle gerektirdiğinden" bir anda saçmalamaya başlamıyor kesinlikle. Hani adeta Star Wars'un Breaking Bad'i gibi bir dizi desem yeridir Andor için. Ama durun, önce gaz bir şekilde övmeye başlamadan önce bilmeyenler için biraz başa sarayım.

Andor, Rogue One'ın 5 sene öncesinde geçiyor ve bize ihtiyacımız olduğunu hiç farkında olmadığımız bir politik arka plan sağlıyor. Yabancıların "world-building" dediği evreni inşa etme ve detaylandırma işini o kadar iyi yapıyor ki. Eminim bir çoğunuz tutup da Episode 4-5-6 izlerken "Ya bu İmparatorluk askerlerine nasıl ödeme yapıyor?" diye düşünmemiştir. Dizi bu ve buna benzer birçok şeyi hikâyesinin içine yedirip çok doğal bir şekilde işliyor. Sadece 12 bölümde hikâyenin parçalarını oluşturan tuğlalardan koca bir duvar örüyor. Ve finale gelip nutkunuz tutulduğunda Andor'u da Mon Mothma'yı da Luthen'i de Bix'i de merak ediyorsunuz. Onlar hakkında, onların İmparatorluk'a karşı açtığı savaşa daha çok tanıklık etmek istiyorsunuz.

Çok erken yaştan itibaren Star Wars hayranı biri olarak benim Star Wars Episode 7-8-9'dan nefret etme sebebim kendi hikâyelerini yüceltmek için eski hikâyeleri bozacak ve değersizleştirecek şekilde anlatmalarıydı. Andor bunun tam tersini yapıyor ve ilk sezonu bitirdiğinizde hem Rogue One'ı hem de Episode 4'ü bambaşka bir mercek altında görmeye başlıyorsunuz. Luke'un o egzoz borusuna yaptığı "şanslı" atışa kadar kimlerin ne fedakarlıklar yaptığını, isyanın adım adım nasıl İmparatorluk'un burnunun dibinde büyüdüğünü yeşerdiğini daha çok takdir ediyorsunuz dizinin yaptığı minik ama etkili dokunuşlardan sonra.

Andor minimum aksiyonla, sıfır Force ya da Jedi odaklı hikâyesiyle ve muhteşem oyunculuklarıyla Star Wars'un bugüne kadar anlattığı en dolu, en zengin ve en "bizden" hikâyelerinden birini anlatıyor. Hâlâ izlemediyseniz gerçekten çok şey kaçırıyorsunuz…

EDİTÖRÜN NOTU: Star Wars'un evrenini genişletirken hikâyesini ve karakterlerini dört dörtlük anlatmayı başaran, kendinden sonraki hikâyeleri de yücelten nefis bir dizi! ★★★★★



SOEN
ATLANTIS

Soen'i çok seviyorum. 2000 sonrası progresif rock-metal camiasının en nitelikli gruplarından biri. Olgun ve muhteşem kadro, başarılı besteler, iyi bir vizyon… Hepsi bir araya gelince ortaya çok iyi bir sentez çıkıyor. Bir de metal camiasında pek alışık olmadığımız "efendi giyimli efendi adamlar" imajı da işin içine girince, keyifle takip etmemek mümkün değil. Üstelik bugüne kadar yaptıkları hiçbir iş, ortalamanın altı dahi değil, hepsi oldukça başarılı. ATLANTIS'e dek demeliydim galiba…

Aslında bakarsanız ATLANTIS'e yeni albüm gözüyle bakmamak lazım. Eski şarkıların revize edilmiş, orkestral ögeler eklenmiş, temposu düşürülmüş ve amiyane tabirle daha 'chill' hale getirilmiş versiyonlarından oluşan bir albüm bu. Ayrıca bir yeni şarkı (Trials) ve bir cover (Slipknot – Snuff) eklenmiş. Ve bence pek de mantıklı bir iş çıkmamış ortaya.

Yani besteler zaten güzel, hepsini biliyoruz. Ama kariyerinde çatır çatır ileriye giden ve görece yeni bir grubun böyle bir çalışma yapmasına gerek var mıydı? Bence yoktu. Örnek vermek gerekirse, Metallica S&M işini ne zaman yaptı? Efsane olduktan sonra. Yani şarkıları kült mertebesine ulaştıktan sonra böyle toplara girdiler, böylece dinleyiciler nezdinde 20 yıldır dinlenen kült şarkılar yepyeni bir bakış açısıyla yorumlanmış oldu. Ama Soen açısından böyle bir durum söz konusu değil, çünkü bu adamların ilk albümü 2012 yılında çıktı yahu. Hele bir durun, ne bu aksiyon sevdası? Soen cephesinde yapılması gereken eski şarkıların farklı versiyonlarını çıkartmaktansa yeni şarkılar yapmak olmalıydı bence.

Yiğidi öldürelim ama hakkını verelim, albüm hiç de fena değil bu arada. Snuff cover'ı ve yeni şarkı Trials gayet güzel. Orkestra Soen'e gayet yakışmış. Çalışırken veya başka bir işle uğraşırken tam arkada çalmalık bir albüm çıkmış ortaya. Sakin, rahat, keyifli… Ama gereksiz. :) ■ **KIVANÇ G.**

EDİTÖRÜN NOTU: Neden böyle bir albüm var diye düşünmezseniz, gayet keyifli aslında.

★★★½☆



METALLICA
LUX AETERNA (SINGLE)

Zaman ne kadar da hızlı geçiyor… Metallica'nın son albümü "Hardwired… to Self Destruct" çıkalı 6 sene geçmiş bile. Tam da derginin çıkış tarihi yaklaşırken Metallica bu sessizliği bozdu ve yeni albüm haberiyle single'ı ortamlara salıverdi. Dergiyi okuduğunuz platforma kulağınızı yaklaştırırsanız, *"Baskıyı durdurun, Metallica geri dönüyormuş!"* gibi bir mırıltı duyabilirsiniz.

Yeni albümümüzün adı 72 Seasons. 72 mevsim, 18 yıla tekabül ediyor. Alkol problemi, yeniden rehabilitasyon, boşanma süreci derken James Hetfield belki de ailesine yönelerek oğluna odaklı bir albüm yapmayı planlıyor ya da kendi gençliğine ışık tutacak, bilemiyoruz. Yeni albüm 14 Nisan'da çıkış yapacak, toplamda 12 şarkıdan ve 77 dakikadan oluşacak.

Albümün ilk single'ı Lux Aeterna'ya gelecek olursak da ben oldukça hoş ve enerjik buldum. Daha iyisi yapılabilir mi? Kesinlikle. Ama ilk kurşun olarak düşünecek olursak hiç de fena sayılmaz. Açıkçası bu kadar problemle boğuşan bir James'ten beklemeyeceğim kadar neşeli ve dinamik bir parça. Riffleri, enerjisi, mod yükseltici yapısıyla Fuel'vari Metallica şarkılarından biri olarak diskografide yer aldı bile. Bir de eli yüzü düzgün bir gitar solosu olsaydı yahu… Neyse artık, o kadarı da albümde olsun diyelim. :) **- Kıvanç G.**



XENTRIX
SEVEN WORDS

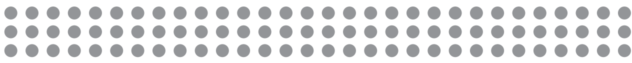
Seven Words'ü dinlerken kendi kendime ne söyledim biliyor musunuz? "Ne varsa eskilerde var" Hoş dün Metallica'nın yeni single'ı yayımlandı (belki o da bu sayfalarda bir yerdedir), onu dinleyince "Ne varsa eskilerde yokmuş" diye düşündüm ama olsun, konuyu dağıtmayalım şimdi. Çünkü Seven Words bu sene dinlediğim en thrash şeylerden biri!

Müziğe 23 yıl ara veren bir grubun arka arkaya iki sağlam thrash albümüyle çıkagelmesi çok da alışık olduğum bir durum değil ama Xentrix'in yaptığı tam olarak bu. Grup iyi bir thrash şarkısı nasıl olur, nasıl yazılır, bunu hâlâ çok iyi biliyor. Müthiş bir melodiyle açılış yapan ilk şarkı Behind the Walls of Treachery'de davulun girdiği kısımdan itibaren kafa sallamamak için kendimi zor tuttum, sonrasındaysa saldım gitti. Mesela açın bir Spit Coin ve sakin sakin dinleyebilin bakalım, meydan okuyorum size. Ya da Everybody Loves You When You're Dead'in ders niteliğindeki rifflerini dinleyin bi'. Türü seviyor ve Xentrix adını ilk kez duyuyorsanız bu ayıbı daha fazla sürdürmeyin, hadi bakalım. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Xentrix bu yılın en cayır cayır thrash albümlerinden birinin altına imzasını atmış. ★★★★☆

NASA'nın Orion kapsülü, dünyadan 430,000km uzaklaşarak yeni bir rekor kırdı!

Bu, insan taşıması için tasarlanmış bir aracın ulaştığı en uzak mesafe.

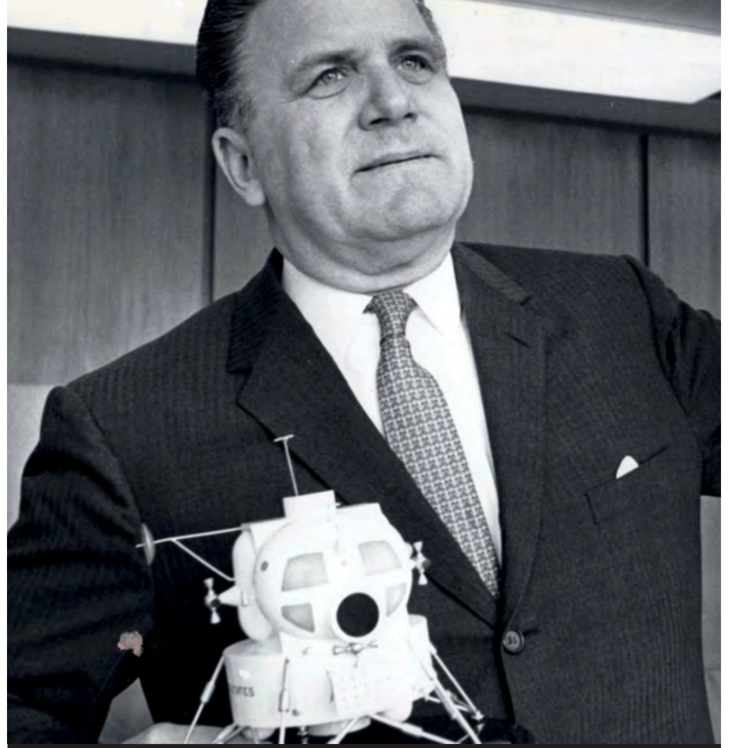


Kara delikler ve solucan delikleri
Tıpkısının aynısı mı?

Aslında astronomiyle hobi düzeyinde bile ilgileniyorsanız kara delik ve solucan deliklerinin birbirlerine ne kadar da benzediklerini fark etmişsinizdir illa ki. Gene kara deliklerden kaçamayan o kadar madde nereye gidiyor, kara delikler başka galaksilere hatta evrenlere açılan kapılar olabilir mi gibisinden sorulara da denk gelmişsinizdir muhtemelen. Ve bu ay öğrendik ki, hakikaten de yıllardır yana yakıla varlıklarına dair bir kanıt aradığımız solucan delikleri bunca zamandır gözümüzün önünde duruyor olabilirmiş!

Araştırma bizden çok da uzak olmayan bir yerde, Sofya Üniversitesinde yapılmış. Grubun bu iş için geliştirdiği bir bilgisayar modelinin önerdiğine göre, bir solucan deliğiyle kara deliğin emeceği ışık polarizasyonu arasında sadece %4'lük küçük bir fark varmış. Araştırmacılar da bu bulgulardan hareketle bir kara delikle bir solucan deliğini ayırtmak şu anki bilgiler ışığında mümkün değil şeklinde bir kanıya varmış. Eh artık o zaman hiçbir şeyin kaçamadığı kara deliklerin bir de beyaz bir çıkışı olmalı değil mi? Evet belki daha yapılacak çok gözlem var ama şimdilik bu kadarının hayalini kurabiliriz sanırım. Yeter ki tünelin ucundaki ışık üzerimize hızla gelen bir tren çıkmasın. Daha açık bir ifadeyle, tam solucan deliklerini bulmuşken üzerimize bir uzaylı istilası çekmeyelim. ■ **İHSAN A.**





NASA'ya göre James Webb homofobik değilmiş.
Tartışmalar bitmiyor...

James Webb teleskobunun uzaya başarıyla yollanıp iş başı yaptığı yaz aylarından bu yana aslında çok fazla da bir süre geçmedi ama JWST, şimdiden pek çok açıdan bilim insanlarının ufkunu genişletmiş durumda. Öte yandan adıyla ilgili tartışmalar da bitmek bilmiyor, hatta o dönem biz de bu konuyu Gülhis'le tartışmış ve James Webb yerine bu güzide alete verilebilecek (bizce) çok daha güzel isim önerilerinde bulunmuştuk. O dönem suskunluğunu koruyan NASA, geçtiğimiz ay konuyla ilgili soruşturmanın tamamlandığını duyurdu. Buna göre o dönem NASA'nın homofobik politikalar uyguladığını, bizatihi kurumun başında olan James Webb bilmiyormuş, daha doğrusu buna dair herhangi bir kayıt bulamamışlar.

E ne var bunda diyeceksiniz belki, ne güzel soruşturmayı da yapmışlar ama Webb'i suçlamak için bir şey bulamamışlar sonuçta değil mi? Ama kazın ayağı öyle değil: Bazı araştırmacılar, NASA'nın belge tarama konusunda seçici davrandığını iddia ediyor. Kaldı ki bu söylenene inandık diyelim, James Webb'in başında olduğu NASA'da olan bitenden haberdar olmaması apayrı bir sorun değil mi? Size veya bana göre sorun olsa da anlaşılan NASA için değil. Yazık.

Bu arada sağda solda niye bu konulara girdiğimize dair ilgili soru soranlar (yok yok, soru soranlar demeyeyim, direkt laf çakanlar) oluyor. O zaman dediydim, gene hatırlatayım: İkinci Dünya Savaşı'nın seyrini değiştiren Alan Turing'i intihara sürükleyen olaylar silsilesi bir 10 sene evvel yaşansa ve dünya Turing'i böyle saçma bir şekilde erkenden kaybetse muhtemelen savaşı Naziler kazanacaktı. Bunun ne kadar korkunç bir olasılık olduğunu anlayamıyorsanız, zaten bu satırları da okumanızın pek bir faydası yok. ■ **İHSAN A.**



Artemis misyonu tam gaz

Orion bugüne kadar insanları taşımak için tasarlanmış uzay araçları içinde en uzağa gideni oldu...

Bir başka "Biz bunun diyaloğunu yapmıştık!" haberinden merhabalar dostlar. NASA'nın Artemis misyonunu da Ares'le tartışmıştık çok uzak olmayan bir geçmişte. Bildiğiniz üzere misyonda şu an insanları taşıyacak Orion kapsülünü insansız şekilde test ediyorlar. Bu kapsamda Orion kapsülü Dünya'dan tam tamına 430 bin km'lik bir uzaklığa erişmiş ve bu alanda yeni bir rekor kırmış.

Açıkçası Artemis misyonuyla ilgili en baştan beri çok heyecanlıyım, sonuçta efsanevi Apollo misyonlarından sonra insanlık tekrar Ay'a dönecek ve sonrasında da Mars'tan başlayarak tüm Güneş Sistemi hedefe konacak. Şimdilik her şeyin iyi gitmesi gayet olumlu bence. Bakalım bir aksilik olmaz inşallah. Şu güzel videoyu da şuraya bırakarak sizi de bu heyecan verici yolculuğa ortak edeyim: video.ibm.com ■ **İHSAN A.**



Arılar yok oluyor mu?

Arıların ortalama ömürlerinde şaşırtıcı değişiklik...

Einstein'ın arılar hakkında söylediği iddia edilen yorumu herkes duymuştur değil mi? "Arılar dünya üzerinden kaybolsaydı, insanların yaşamak için sadece dört yılı kalırdı" Ne zaman ve nerede söylediği üzerine pek bir bilgi bulunmasa da arılara olan ilgisinin bilinmesi üzerine sanırım söylediğini düşünebiliriz. Gerçek olan noktaysa arılar olmadan bitkilerin çeşitliliğinin azalacak olması ve insanlar beslenme konusunda sıkıntı yaşama ihtimali.



Yakın zamanda yapılan bir araştırma, 50 yıl öncesine göre arıların yaşama süresinde %50'den fazla bir azalma olduğunu ortaya çıkardı. Sadece Amerika'daki arı yetiştiricileri verileriyle ulaşılan bu sonuç belki de dünyamızın geleceği için bir şeylere işaret ediyor. Hastalıklar, parazitler, kimyasallara maruz kalma ve gıdalarındaki değişimin ortalama ömrü kısalttığı belirtiliyor. Genetik ve çevresel faktörlerin etkisinin incelenmesi amacıyla araştırmanın kapsamı da dünya geneline büyütülecekmiş.

Yeni araştırmanın sonucunu beklerken Black Mirror'dan Hated in the Nation bölümünü izleyip motive (!) olabiliriz herhalde. ■ **ARES**

Shell'de önemli istifa

Şirketler neden samimi?

Dünyanın en büyüklerinden petrol ve doğalgaz şirketi Shell'in 11 yıldır güvenlik danışmanlığını yapan Caroline Dennett'in yönetim komitesi ve 1000'den fazla çalışana gönderdiği e-posta sonrası istifa etmesi belki de son zamanların en önemli haberlerinden biri.

Düzenli olarak petrol ve gaz çıkarma faaliyetlerinin dünyaya çok zararlı olduğunu belirten Dennett, Shell'in operasyonlarını gezegene zararsız bir şekilde sürdürmesinde başarısız olduğunu dile getirerek şirket için daha fazla çalışamayacağı açıklamasında bulunmuş. Geçtiğimiz yıl net-sıfır emisyon stratejisini açıklayıp hâlâ yeni fosil yakıt arama projelerini 2025 yılına kadar planlayan şirketin iklim değişikliği ve ekolojik yıkımı dikkate almamasının bu kararı aldırdığını söylüyor.

Şirket yönetimine ayna bakmaları ve şirketin gelecek planlarının insanlık için doğru olup olmadığı sorusunu kendilerine sormalarını tavsiye eden Dennett'i ayakta alkışlamak gerekiyor. Salgınlar, savaşlar ve ülkeler arasındaki bitmek bilmeyen gerilimler ne yazık ki insanları en önemli konudan uzaklaştırıyor. Herkesin işi gücü bırakıp odaklanması gereken ana konunun küresel ısınma olduğunu unutmamalıyız. ■ **ARES**



Eloncan'ın Maceraları

Twitter, Apple telefonlardan kalkıyor mu?

Elon Musk'ın 44 milyar dolarlık mavi kuşla sıkıntıları devam ediyor. Biliyorsunuz kendisi son birkaç haftayı "düşünce özgürlüğü" diye bağıra çağıra, zamanında ciddi nefret söylemleri yüzünden Twitter'dan banlanmış aşırı sağcı ve faşist hesapları yeniden açmak ve kendisinin çirkin resimlerini paylaşan sıradan insanları banlamakla geçiriyordu.

Kasım ayının son haftasındaysa Apple'ın Twitter'a reklam vermeyi neredeyse tamamen bıraktığını kendi attığı bir Tweetle duyurdu ve sonra da dedi ki: "Yoksa Apple düşünce özgürlüğünden nefret mi ediyor?"

Yav he. (Bu arada Volkswagen ve Cheerios gevreğinin sahibi General Mills de Twitter'da reklam işini gittikçe azaltan şirketlerden oldular.)

Tabii bunun kesinlikle Twitter'ın yavaş yavaş bozulmaya başlamasıyla (flood/thread özelliği patlamaya başlamış, ben de yaşadım), şirketin çalışanlarını kafasına göre kovup yeniden işe almaya çalışmasıyla, moderasyon ekibinin ise tamamen kovulmuş olmasıyla bir alakası yoktur.

Sonra Apple CEO'su Tim Cook'a yazdı direkt "Twitter'ı Apple iOS sistemlerden kaldıracaklar!" diyerek sanırım milleti ayaklandırmaya falan çalıştı. Ama Tim Cook çıkıp, "Öyle bir şey yok" deyince, Elon'un kafasında neler dönüyor acaba diye merak eder halde ortada kaldık.

Şu aralar o kadar karışık ki yaşadığı kafalar… Fakat daha çok ABD politikasını ilgilendirdiği için sizi Eloncan kafalarıyla yormak istemiyorum. Aylık raporumuz tamamlanmıştır. Başka Eloncan maceralarında görüşmek üzere. ■ **GÜLHİS**

DSÖ'den Mpox kararı

Maymun çiçeğinin adı değişiyor.

Dünya Sağlık Örgütü maymun çiçeği hastalığının adını ayrımcı ve damgalayıcı hissettirmesi nedeniyle değiştirme kararı aldı. Mpox olarak belirtilen yeni ismin olası ön yargıları ya da aşağılayıcı tavırları sonlandırması hedefleniyor. İlk olarak tutsak maymunlarda görüldüğü için ismi bu şekilde belirlenen hastalığın çıkış noktası bilinmediği gibi farklı hayvanlarda da görülmesi bu kararın diğer önemli nedeni.

Ayrıca Dünya Sağlık Örgütü yaptığı açıklamayla hastalığın Avrupa ve Amerika'daki güncel haberlerinde başka kıtalardan hazır fotoğraf ya da grafik kullanılmaması konusunda da tavsiyede bulundu. Birkaç yıldır dünyayı etkileyen koronavirüsün de benzer şekilde Çin ya da Wuhan virüsü gibi adlandırılmasının ülkeye ve orada yaşayan insanlara haksızlık olduğu örneği verildi. ■ **ARES**



Uzaylı mineraller

İki yeni mineral keşfedildi!

Kanada'daki bir araştırma ekibi, Somali'ye düşen göktaşını analiz ettikten sonra iki yeni mineral keşfettiklerini ve olası bir üçüncü yeni mineralin değerlendirmesinin devam ettiğini açıkladı.

1980'lerde laboratuvar ortamında sentetik olarak yaratılan benzer minerallerin ilk defa doğada görüldüğü belirtiliyor. Bu iki doğal minerale göktaşının bulunduğu konumdan dolayı elaliite ve metal açısından zengin bir asteroide uzay aracı göndererek araştırma yapmayı hedefleyen NASA'nın Psyche görevinin baş araştırması Lindy Elkins-Tanton onuruna elkinstantonite isimleri verildi.

Mineraller, elementler, farklı formlar… Uzay devasa gizemiyle keşfedilmeyi bekliyor. ■ **ARES**

8 milyar insanımız hayırlı uğurlu olsun!



Dünya nüfusu katlanarak artmaya devam ediyordu…

Gülhis: Vallahi size bu sayıyı beynim idrak edebiliyor desem yalan söylemiş olurum. Bazı tipler, "Dünyanın nüfusu azalıyor, daha çok çocuk yapmamız lazım!!!11!1!!" diye geveleyedursun, tartışılmaz kanıtlar gösteriyor ki aslında gerçek tam tersi. Fakat bu nüfusun çoğunluğunun ne koşullarda yaşadığı elbette başka bir mesele.

Öbür yandan dünyanın aslında bu kadar insana bakabilecek kaynaklara sahip olması ve bir çoğunun çöpe gitmesi de ayrıca üzücü.

Ares: Savaşlar, pandemi ve Avrupa ülkelerinin yaşlı nüfusu dünyadaki toplam insan sayısının azaldığı hissini verse de sayısal veriler bize gerçeği söylüyor. Birçok ülkedeki kontrolsüz büyüme nedeniyle ulaşılan 8 milyar rakamı çok korkunç geliyor bana.

Karbon salınımı, alım gücü paylaşımı, gıda ve su kaynaklarının erişilebilirliği veya küresel ısınma gibi devasa sorunlarla boğuşulduğu şu dönemlerde sorumsuz ve ilgisiz devletlerin bu vurdumduymazlıkları beni çok şaşırtıyor. İçinde bulunduğumuz dünya bu yükü bu şekilde daha ne kadar daha kaldırabilir, bilemiyorum.

Gülhis: Sanıyorum ki söz konusu devletler bu nüfus artışını bol ve ucuz işgücü olarak gördüğü sürece ciddi bir politika değişimi yaşanmayacak. Öbür



yandan örnek olarak gösterilebilecek insancıl nüfus koruma politikaları da çok az. Doğum kontrol yöntemlerini bilen ve kullanabilen insanlar zaten çocuk yapmak konusunda daha bilinçli bir bakış açısına sahip insanlar.

Ve elbette senin de bahsettiğin gibi, iklim ve kaynak sorunları iyice baş göstermeye başlayınca ne olacak acaba? Nitekim bu dertler insanlar arasında gelir ve statü ayrımı yapmıyor.

İhsan: Valla Gülhis'in bazı tipler dediği insanlardan biri de Elon Musk ve ben kendisine uzunca bir süre nötr, hatta itiraf edeyim, bilhassa SpaceX roketleri sebebiyle bir tık pozitif bakmış biri olmama rağmen, dillendirdiği nüfus çöküş muhabbetine (population collapse) fena halde gıcık oluyorum.

Sizin de belirttiğiniz gibi dünyada halihazırdaki pek çok sorunun kontrolsüz nüfus artışıyla çok daha da çetrefilli hale geleceği bence su götürmez bir gerçek. Mesela ileride iklim değişikliğinin daha uzun vadeli etkilerine daha da fazla maruz kaldıkça, günümüzün en hararetle tartışılan konularından olan göç meselesi muhtemelen daha da içinden çıkılmaz bir hale gelecek. Hakikaten bizim şu an en son ihtiyacımız olan kontrolsüz nüfus artışını özendiren liderler, girişimciler. Ama en çok onların sesi çıkıyor. Neyse ne diyelim, 8. milyarıncı insanımız da hayırlı uğurlu olsun. Bakalım, ne olacak bu işin sonu…

Cehennemlik Teknolojiler

Aracınız için patates kızartması ve sos tutacağı

Neden pis bir şekilde kaza yapmayasınız ki?!

Bakın araç kullanırken içecek bir şeyler tüketmek her neyse. Termosla alırsınız, sıcak kalır ve acilen tüketmeniz gerekmez. Bu şekilde de "Aman çayım, kahvem!" derdine düşmeden araç kullanabilirsiniz.

Fakat ketçap mayonezle patates kızartması yemek nedir yahu?!

Bir kere bu yiyecek maddesi soğuyunca bir naneye benzemiyor. Gerçekten trafikte bir de, "Vay efendim patatesim soğumasın!" derdine mi düşmek istiyorsunuz?! O yağlı ve muhtemelen ketçap mayonezli ellerinizle direksiyonu ve vitesi mi tutmayı planlıyorsunuz??!!! Bakın neresinden bakarsak bakalım elimizde kalıyor bu meret.

Yolcu olanın zaten böyle bir şeye ihtiyacı yok. Sürücünün de patates yemek için iki dakika beklemesi onu öldürmez diye düşünüyorum.

Buna rağmen, yine Amazon'da 15 Euro'ya satabiliyorlar bu dandik plastik parçalarını. ■ **GÜLHİS**



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Telefonunuz için mintak bir şemsiye!!

Çünkü neden olmasın?

Hiç böyle güneşli günlerde telefonunuzun ekran parlaklığının yetmediği, hiçbir şeyi doğru düzgün göremediğiniz oldu mu? Ya da belki ekran parlaklığı yetiyor da şarjınızı yiyordur. Yazın dışarıda, özellikle sahilde falan otururken benim için çok can sıkıcı oluyor bu durum. Çünkü gelen herhangi bir mesajı okumak için fellik fellik gölge aramam gerekiyor.

Bu olay size de dert oluyorsa hiç endişe etmeyin. Çünkü bunun için harika bir ürünüm var size... O da şu elimde görmüş olduğunuz mintak telefon şemsiyesi!

Üstelik telefon tutamacı görevi de görüyor!! Bakın şimdi, bunun böyle küçük dört ayaklı bir plastik aparatı var. Telefonun arkasına vakumluyorsunuz. Sonracığıma da şemsiyesini takıyorsunuz, sonsuz ve taşınabilir gölgeniz oluyor.

Ben düştüm. Ben bu ürünü yılın ürünü seçiyorum. Hangi yıl çıktığı umurumda değil. Amazon'dan göz yaşartan bir 20 Euro'ya temin edilebiliniyor ama eminim bunun dandiğini satan vardır bir yerlerde. ■ **GÜLHİS**





Eser Güven

Razer Viper Pro V2

Bu nasıl hafiflik?

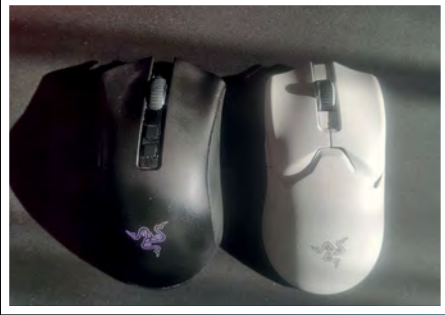
Ben alışkanlıklarından kolay kolay geçemeyen biriyim. Mesela işimin önemli bir parçası olan Gmail desteğini tamamen kesmese hâlâ Internet Explorer kullanıyor olurdum. Sandalyemin derisi birkaç yerden çatladı ama rahatlığına inanılmaz alıştığım için yıllardır değiştirmiyorum. Vazgeçemediğim bir diğer alışkanlığım da farem. Çok uzun yıllar boyunca Deathadder kullandım, kullanıyorum. V1 ile başladım, V2'ye geçtim, şimdilerde V2 Pro'dayım. Bu sade tasarıma o kadar alışkınım ki kendimi başka bir fare kullanırken hayal edemiyorum bile. Hele her yanından düğmeler fışkıran, tuhaf geometrik şekillere sahip fareleri denemek bile istemiyorum. Ama iyi ki Viper Pro V2'yi deneme şansı elde ettim. Artık benim için Deathadder'ın sağlam bir alternatifi var.

Şimdi hemen size Viper Pro V2'nin iki müthiş özelliğinden bahsedip, bir de anında eleştiri getireceğim. Bu farenin ağırlığı tam 58 gram, yok böyle bir şey. O kadar hafif ki kullanırken bazen elimde fare olduğunu unutturdu. Kıyas yapacak olursam benim Deathadder V2 Pro'm 88 gram. Viper'ın önceki Ultimate versiyonu 75 grammış. Bu da Razer'ın Viper'ı müthiş biçimde hafifletmeyi başardığını gösteriyor.

Peki bunu üstelik de delikli bir tasarım kullanmadan nasıl yapmış Razer? Farenin sağ tarafındaki düğmelerden kurtulmuş, yan taraflarda grip kullanmamış, fareye Razer'ın alametifarikası Chroma özellikleri koymamış (yani 0 RGB) ve şarj istasyonu desteğini kaldırmış. Ama "Ben gripsiz yapamam abi!" diyenler için de kutuya hem düğmeler hem de yan taraflar için yapıştırılabilir grip eklemeyi de ihmal etmemiş.









Farenin sağ tarafı artık farklı olduğundan Viper Pro V2 simetrik değil ama benim gibi sadece solda ekstra düğme olmasına alışıksanız kendinizi evinizde hissettiren bir fare bu. Yalnız şarj istasyonu desteğinin olmaması üzücü, çünkü Viper Ultimate Charging Dock ile birlikte geliyordu ve bu durumda o istasyon atıl kalmış oluyor. Halbuki kablosuz bir fareyi kablo takma zorunluluğu olmadan istasyona oturtarak şarj edebilmek büyük kolaylık. Hafiflik adına bundan da vazgeçilmesini yadırgadım.

İkinci müthiş özelliği ise ancak kâğıt üstünde anlatabileceğim, bu da zaten bahsettiğim eleştiri konusu. Viper V2 Pro, Hyperpolling Wireless Dongle destekli az sayıdaki fareden biri. Bu dongle sayesinde 4000 Hz polling değerine ulaşabiliyor ve mümkün olan en düşük gecikmeyle farenizi kullanabiliyorsunuz. Yani sanırım öyle çünkü maalesef kutunun içinden dongle çıkmıyor. Çoğu oyuncunun ayrı olarak bu parçayı almakla uğraşacağını sanmam (zaten kargo vs hariç 30$ gibi yüksek bir fiyatı var), bu yüzden de farenin bu en önemli özelliklerinden birini çoğu kişi kullanamayacak bile. Yani en düşük ağırlık ve en yüksek performans aynı pakette buluşamamış diyebilirim. Umarım ileride içerisinde dongle olan bir paket de yaparlar.

Viper V2 Pro, Focus Pro 30K sensörün kullanıldığı ilk Razer faresi. Bu sensör gerçekten de üst düzey performans sunuyor. Normal kullanımda kendi faremle arasında çok büyük bir fark gözlemlediğimi söylersem yalan olur ama Firefly yerine parlak yüzeyli masada kullandığımda Viper V2 Pro çok daha kusursuz bir performans sergiledi. Faresini farklı yüzeylerde kullanmayı sevenlere duyurulur.

Farenin batarya ömrünü de oldukça başarılı bulduğumu söylemeliyim. Razer teknik özelliklerinde 80 saat olduğunu söylemiş ama tam şarjdan sonraki ilk denememde %5 şarja düşmem yaklaşık 90 saat sürmüş. Tabii dediğim gibi şarj işlemi sadece USB Type-C kablo ile yapılıyor ve biraz yavaş ama şarjınız azaldığında geceden kablosunu takmaya alışırsanız farenin hiçbir koşulda sizi yarıda bırakmayacağını söyleyebilirim.

Viper V2 Pro'da kullanılan üçüncü nesil optik anahtarlar önceki nesle göre biraz daha tok bir ses çıkarıyor ve basış hissi Deathadder'a kıyasla daha kuvvetli. Kaydırma tekerinin de kademelerini hissetmeyi sevdim, genel olarak tüm düğmeler kaliteli bir fare hissi yaşatıyor anlayacağınız. Bu konuda da Razer'a tam puan veriyorum.



Viper V2 Pro'nun Razer tarafından tavsiye edilen satış fiyatı 150$. Bizde de tam olarak bu fiyatın TL karşılığı olarak bulmak mümkün, bugün baktığımda en ucuz 2350 liraydı. Kıyaslamalık diğer birçok hafif fareye bakayım dedim, örneğin Logitech G PRO X Superlight'ın fiyatı da 2400 lira. Bunlar bir fare için ucuz fiyatlar değil, bu da kararı tamamen oyuncunun tercihine bırakıyor işte. Eğer farenin ağırlığı sizin için bir problem değilse daha düşük fiyat aralığındaki fareleri tercih etmeniz mantıklı (ben yine Deathadder önereceğim bu noktada). Ama en hafif ve en yüksek performans benim olsun diyorsanız, üstüne bir de hasbelkader Hyperpolling Wireless Dongle sahibiyseniz şu an için Viper V2 Pro'nun bir muadili yok.

Piksel Günlükleri

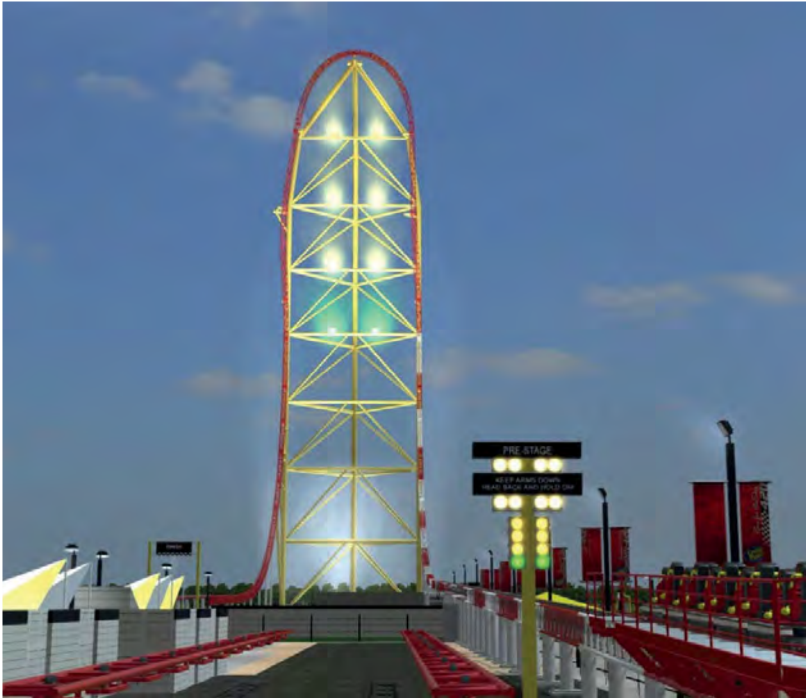


NO LIMITS ROLLER COASTER SIMULATION

Bundan 11 sene öncesinde oyun tasarımcısı olarak ilk işimi yaptığım firmadayım. Firmada eğitim yazılımları ve savunma simülatörleri yapılıyor ama oyun sonuçta hepsi. Oyunlaştırılmış deneyimlerle askerleri, öğretmenleri aklınıza kim gelirse eğitiyoruz.

Firmanın başında çok sevdiğim bir hocamız vardı. Oculus bir Kickstarter projesi olarak çıktığında destekçilerin alabildiği yapımcı kitlerinden birini almıştı. Özetle Türkiye'de bu cihaz herkesten önce bize gelmişti. Bu cihazın ilk çıkan hali şu anki Quest'ler gibi öyle bir teknoloji harikası falan da değildi. Adamların derdi yazılımcılara "Siz başlayın, o arada biz arkanızdan düzgün bir ürün çıkaracağız" diyebilmekti. Zaten görseniz öyle ilk denerken yaşanan o "Vay be!" hissi dışında aman aman bir yanı da yoktu. Kafa hareketlerini algılasa da kafanın pozisyonunu takip edemiyor, aşırı düşük (göz başına 640*480 falandı galiba) çözünürlük yüzünden 5 dakikadan fazla oynamak değildi.

Cihaz kötü olmasına rağmen sonuçta halen son teknoloji olduğu için bir şekilde bundan faydalanmak gerekiyor. Biz de dedik ki firmayı ziyarete gelen heyetleri etkilemek için Oculus DK1'den faydalanalım. Sorun şu ki bunu yapmak için elimizde bir ürün yoktu. Biz de yapılan demo'lardan bir tanesini sunalım dedik. Askeri heyetler geldiği için savaşlı bir şeyler aradım ama yoktu. Quake 2 "çalışıyordu" ama oynamayacaklarından emindim. Sonunda oturup izlemek dışında hiçbir eylem gerektirmeyen No limits Roller Coaster'da karar kıldım.



Oyunu indirip, VR sürümünü çalışır hale getirdikten birkaç hafta sonra ilk heyet geldi. Yabancı bir ülkenin omuzları yıldızlı heyetleri gelenler, öyle düşünün. Adamı oturttum, gözüne gözlüğü taktık ve en taklalısından bir Roller Coaster pisti açtım.

O noktadan sonra adamcağızın tepkilerini hiç unutamayacağım. İlk başta sağa sola bakarak gülümsemeye ve onu izleyen mevkidaşlarıyla şakalaşmaya başladı. Tren hızlandıkça oturduğu koltuğun kolçaklarını tutup, bembeyaz kesildiğinde muhtemelen yazılımı durdurabilirdim ama o kadar resmi bir ortam vardı ki askerlerin arasına dalıp mouse'a uzanmayı gözüm inanın hiç kesmedi. Yazılımı deneyen komutan bir süre sonra ayağa kalktı, masaya yaslandı ve o andan sonra son hatırladığım şey hemen bir çöp kutusu getirmem gerektiği oldu. Sanal gerçekliğin sunduğu harika dünyaların ötesinde, en ihtişamlı komutanı bile kusturabilecek bir işkence aleti olarak potansiyelini tam olarak o gün keşfetmiştim.

■ ALI



TARİHİN İLK FUTBOL OYUNU

DİJİTAL DÜNYADA HAKEM FACİALARININ EVRİMİ

Siz bu satırları okurken Katar'da oynanmakta olan Dünya Kupası'na özel olarak bu ay tarihin ilk futbol oyununu ele almak istedim. Tabi video oyunları tarihindeki ilkleri tespit edebilmek biraz sıkıntılı bir iş. Zira geriye gittikçe elektronik oyunlarla video oyunlar arasındaki çizgi bulanıklaşıyor, aynı yıllarda çıkan oyunların birebir çıkış tarihlerini bulmak zorlaşıyor. Hatta kimi zaman da bulduğumuz şeye oyun bile demek biraz tartışmalı hale geliyor. O yüzden önce birkaç sahte adayı eledikten sonra asıl kazanana geleceğiz.

Bildiğiniz üzere Pong evlerimize girmeyi başaran ilk video oyunlarındandı. Elde ettiği anormal başarının ardından 70'lerin ortalarına doğru sayısız firma kendi Pong klonlarını üretip farklı bölgelerde kazanç elde etmeye çalıştılar -ki bunun sayısız örneklerinden biri de İngiliz yapımı Binatone TV Master MK IV'dü. 1976'da çıkan bu Pong konsolu Pong'un yanı sıra tenis, duvar tenisi ve futbol oyunları da sunuyordu fakat bu onu tarihin ilk futbol oyunu yapmaya yetmeyecekti. Çünkü konsolun futbol olarak sunduğu şey bir Pong varyasyonundan ibaretti sadece.

İlk futbol oyunu kaynaklarına baktığımızda gördüğümüz en büyük yanılgılardan biri de Atari 2600'e çıkan Football oyunu. Onu da şöyle açıklayayım, gerçekten bir futbol oyunu olan Football konsol için 1982'de çıkmıştır. Fakat 1978 yılında Football isimli bir Amerikan Futbolu oyunu Atari 2600'e çıktığı için de konuyu araştıran arkadaşlar bu iki oyunu karıştırmıştır maalesef. O yüzden 1982 yapımı Football'u da eliyoruz.

Bir diğer yaygın yanılgı ise 1978'de Magnavox Odyysey'e çıkan Electronic Table Soccer oyundur. Fakat bu oyun bir futbol oyunundan ziyade bir langırt oyunudur. O yüzden onu da elemek zorunda kalıyoruz. Fakat langırtın video oyunlarına futbolun kendisinden önce giriş yapması da hayli ilginç bir olaydır bence.

Nihayetinde gelelim kazanan oyunumuza. Intellivision konsoluna 1978 yılında çıkan **NASL Soccer** (North American Soccer League: Kuzey Amerika Futbol Ligi) tarihin ilk futbol oyunu olmaya hak kazanmıştır. Tam bir saha, her iki takımda da 11 oyuncu (aynı anda ekranda maksimum 6 oyuncu gözükebilmektedir), duran toplar, hatta ilkel bir taraftar sesi bile içererek dönemin kısıtlamalarına rağmen bir futbol simülasyonu sunmayı başarmıştır. Biraz önce bahsettiğim, 3 yıl sonra Atari 2600'e çıkan Football da bu oyunun uyarlamasıdır aslında.

Beni şaşırtan şey, o yıllarda futbol Kuzey Amerika'da esamesi bile okunmayan, neredeyse kimsenin ilgi göstermediği bir spor olmasına rağmen ilk futbol oyununun da bu kıta futbolunun üzerine olması. Hayret bir olgu gerçekten…

■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

DONALD DUCK STARRING LUCKY DIME CAPER

[SEGA MASTER SYSTEM / GAME GEAR]

Capcom 90'larda Disney lisansı aldıktan sonra 8 ve 16-bit sistemler için pek çok başarılı oyun çıkarmıştı. Lucky Dime Caper da bu oyunlardan biri. Platform-aksiyon türündeki oyunda Donald Duck olarak 7 bölüm boyunca Varyemez Amca'nın kaçırılan yeğenlerini bulup şanslı paralarını da geri getirmeye çalışıyoruz.

Donald tıpkı Mario gibi düşmanlarının kafasına basarak öldürebiliyor ya da çekiç ve disk olmak üzere iki silah kullanabiliyor. Her bölümün sonunda da bir boss savaşı bizi bekliyor. Lakin oyun çocuklara yönelik hazırlanmış olsa da bir çocuk oyunu için hayli zor olduğunu, hatta zaman zaman beni bile terlettiğini söyleyebilirim. Keza benzer bir durumu Mickey Mouse's Castle of Illusion'da da yaşamıştım.

Oyunun kaç kere ölürseniz ölün sizi kendine bağlayan bir yapısı var, sizi bezdirmiyor yani. Grafikleri de Sega Master System kalibresi için oldukça başarılı. Fakat bir tane ciddi sıkıntı var, o da Donald'ın kontrollerinin inanılmaz derecede hantal olması. Türe aşina arkadaşlar neyi kastettiğimi anlayacaktır. Duran karakterinizin sıfırdan momentum kazanması ciddi bir eziyet, bu sebeple kimi zaman istemediğiniz şekilde kısa sıçramalar ya da yavaş kaldığınız için düşmanlara çarpma gibi sıkıntılar yaşayacaksınız büyük ihtimalle.

Lucky Dime Caper dört-dörtlük olmasa da kısa ve hoş bir oyun. Benim gibi hafta sonu 1-2 saatlik bir retro keyfi yapmak istiyorsanız ideal. Platform meraklılarına tavsiye ederim. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

FORMATION Z

[FC / ARC / MSX / PC-88]

Çocukken sahip olduğum ilk Famiclone'um şekil olarak orijinal Famicom ile birebir aynıydı ve hafızasında 32 adet oyun vardı. Bu yüzden uzun süre kaset almadan hafızasındaki oyunları oynayıp dururduk abimle ki aralarında çok da güzel oyunlar vardı. Lakin Formation Z benim tekrar tekrar şans verip her seferinde hayal kırıklığına uğradığım, abimin ise yüzüne bakmaya tenezzül bile etmediği bir oyundu.

Formation Z bir arcade uyarlaması ki Famicom'un ilk dönemi bu tarz arcade oyunlarıyla (özellikle de shooter olanlarla) doludur. İstediğimiz zaman jet uçağına dönüşebilen bir robotu yönettiğimiz oyun ister karadan ister havadan ilerleyebildiğimiz tipik bir shooter. Auto-scroll olan oyunda robotumuz hayli yavaş yürürken (içiniz kurur izlerken) uçağa dönüşerek çok daha hızlı ilerleyebiliyoruz fakat o zaman da yakıt tüketiyoruz.

Bu robot – uçak dönüşü sizi yanıltmasın, oyunda uçak olarak geçmek zorunda olduğunuz okyanuslar olduğu için çok da bir seçim şansınız yok aslında, tabi ölmeyi göze almadıysanız. Oyunun aksiyonu çok yavaş ve yavan, özellikle uçağın kontrolleri çok zor ve en kötüsü de oyun çok sıkıcı. Çok da zor bir oyun bu arada. Oyunun uzayda geçen ikinci bir bölümü de varmış ama ben oraya kadar hiç gelemedim inanın.

Yıllar sonra çocukluğunda bu oyunu oynamış kimle muhabbetini yaptıysam hepsi de oyundan nefret ettiğini söyledi. Formation Z mağdurları olarak dernek mi kursak, ne yapsak… ■ EMRE S.





ELDEN RING'İ NASIL BİTİR(EME)DİM...

Elden Ring'i komple sağdan soldan kolaylık falan arayarak oynadım ben. Ne yapayım, genel olarak iyi değilim bu soulslike oyunlarında. İşte 50 kere deneyerek falan kesiyorum bossları, gidiyorum otuz bin saat level kasıyorum, build kasıyorum falan. (Bunlara rağmen Melania'yı beceremedim bir türlü mesela.) *(İsmini de yazmayı becerememişsin zaten, Malenia olacak. -Can)*

Ve çok eğleniyorum! İnanılmaz hoşuma gidiyor tasarımı, dünyası, boş beleş gezmek falan... Ama ayar olduğum bir nokta var ki o da sürekli oyun bitecekmiş gibi olup bitmiyor! Ağaca vardıııın... --Ay hop, varamadın!! Dur bir dakika, sen şimdi ağaca sonra gidersin gene de, önce şu görevi yap. Artık oyun biteyazdığında da inanamıyorum. Maraş dondurmacısı gibi hop hüp hopadak hooobanak falan ettikten sonra hiç de biteceğine inanasım yok. (Bu olay bana mı battı bir tek acaba yaa…??)

Neyseciğime, bir şekilde yalvar yakar oyunun "sonuna" ya da sonu olduğunu düşündüğüm bir yere geliyorum. Yamuk yumuk ışıl fışıl bir adam var, adı Radagon. Abi diyorum, bu hayatımın boss dövüşü olacak herhalde. Hele de Godfrey ağzımı burnumu kırdıktan sonra ayrı bir gaza gelmişim, tamam mı? Ciddi sevdim çünkü Godfrey'i, dövüş oyunu gibi boss görünce oyunun çeşitliliğine olan inancım pekişmiş.

Binbir güçlükten sonra Radagon'u kesiyorum. Kesiyorum. EEE KESİYORUM DEDİM. Bir şey olmuyor. O an bir şeylerin ters gittiğini neden anlamıyorum? Büyük ihtimalle Godfrey'den sonra ALLAALLA-ALLAALLA diyerek Radagon'a giriştiğimden beynim erimiş. Ama evet arkadaşlar, Elden Beast çıkmıyor. Oyunum bug'a giriyor.

Sonra ben Radagon'un arenadan çıkıp avare avare gezerken Radahn'a rastlıyorum. Sıkıcı bir dövüş sonrası kesiyorum ve bakıyorum ki yapabildiğim her şeyi yapmışım. "Anaa… Oyunun sonu bu muydu??" diyerek rafa kaldırıyorum Elden Ring'i.

Aylaaaar sonra bir dergi toplantısında öğreniyorum ki Elden Beast opsiyonel bir boss değilmiş. Benim oyunum bozukmuş. Bu gerçeği internet çağında nasıl kaçırıyorum? Allah'ın işi. Neyse, o gün bugündür kimse beni Elden Ring'i bitirmiş saymıyor dergide. *(Bir de kendinden emin bir şekilde "Yok ya, son boss o adam işte. Böyle yaratık falan değil diye inatlaştı bizimle... -Can)* ■ GÜLHIS

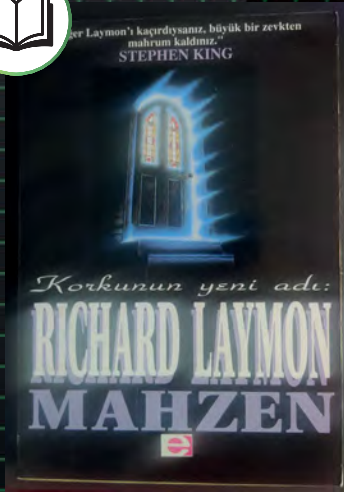
MEDYA

KİTAP // FİLM // DİZİ // ALBÜM

RICHARD LAYMON



MAHZEN



Ben giriş-gelişme-iyi son şeklinde biten eserlerin öyle pek de hastası değilim, aksine kötü veya beklenmedik sonla biten kitap veya filmleri daha çok seviyorum. Hem insanda bıraktıkları etki daha sağlam oluyor hem de hayatta "Her zaman iyiler kazanır" diye bir şeyin olmadığını hatırlatıyor. Yok öyle bir şey çünkü, yakından da bildiğimiz üzere kötüler de bolca kazanıyor.

O yüzden de Richard Laymon tuhaf sonlu kitaplarıyla en sevdiğim korku yazarlarından biri. Mahzen onun ilk romanı, sonrasında The Beast House, The Midnight Tour diye devam eden, hayranlarının deyimiyle "Beast House Chronicles" serisinin ilk kitabı.

Kitaba adını da veren Mahzen, Beast House ismindeki bir turist tuzağı evin bir parçası. Bu evde erkeklerin başına korkunç, kadınların başınaysa çok daha korkunç şeyler geliyor. Tüm olayların merkezinde de Beast, yani Canavar var. Kitap ekstrem diyebileceğim tasvirler ve olaylarla dolu, cinsel şiddet, aşırı sadistik öğeler, bolca gore falan içeriyor. Yani öyle her midenin kaldırabileceği bir kitap değil. Ama buna rağmen Laymon'a bugünkü ününü kazandıran kitap da tam olarak bu işte. Her şeyin siyah veya beyaz olmadığı, iyilerin başına türlü türlü kötülüklerin geldiği ve sonunda bir kazananın olmadığı bir roman.

Mahzen'i okursanız ya Laymon'un hastası olur ya da kendisinden nefret edersiniz. Ben ilk grubun bir neferiyim

■ **ESER**

TAVUKLAR FİRARDA



Çocuk filmi mi korku filmi mi izlerken kararsız kaldığım, stop-motion bir yapım. Böyle şirin şirin (düşününce çok da şirin değiller gerçi de…) tavuklar gördüğünüze bakmayın, daha filmin ilk sahnelerinde bir tavuğun "idam"ına şahitlik ediyoruz. Gerçekten bunun bir çocuk için uygunluğunu kimse tartışmadı mı, yoksa bir yaş sınırı vardı da ben mi kaçırdım? Yine de çocukken defalarca izleyip çok beğendiğimi söylemeden geçemeyeceğim.

Film genel olarak bir grup tavuğun içinde bulundukları korkunç düzenden kaçmak için verdikleri mücadeleyi konu alıyor. Her gün yumurtlamak zorunda kalıp, yumurtlayamayanın kesilmesinden ve tel örgüyle çevrili kümeste bir hapis hayatı yaşamaktan sıkılan ana karakterimiz Ginger çareyi buradan bir şekilde uçarak kaçmakta buluyor. Ama koskoca bir kümes bunu nasıl başaracak, nasıl yollardan geçecek?

Bu arada bu animasyonun Playstation 1 için çıkmış bir oyunu da var. Çocukken oynayıp zevk aldığım ama iyi mi değil mi şu anda hatırlamakta güçlük çektiğim için yorum yapmam güç. Bu saatten sonra artık oyunu zaten oynanmaz da filmi izlemeyen varsa bence boş bir vakitte değerlendirsin derim. ■ **AYGEN**



THE MASK: THE ANIMATED SERIES

90'lı yıllarda çocuk olmanın en güzel yanı bence çizgi filmlerin kalitesiydi. Özel televizyonların peş peşe açıldığı dönemlerde çocuk izleyici kitlesi için koca bir okyanus dolusu kaliteli çizgi film vardı. Benim de bu dönemden itibaren bir tane gözümün nuru vardı, MASKE!

Aslında çok mini bir detay vererek giriş yapmak daha doğru olur. The Mask aslında Dark Horse'un bir çizgi roman serisi. Lakin olabildiğince +18 ve karanlık bir yapısı var, yani ne Jim Carrey'nin başrolünde olduğu filme benziyor ya da bu sevimli çizgi diziye. Kafaların uçtuğu, psikopatlığın nirvana yaptığı bir seriden böyle bir çizgi film çıkması da ayrı bir güzel detay.

Ana karakterimiz Stanley Ipkiss'in oldukça sıradan bankacı hayatı, İskandinav mitolojisinden Loki'nin maskesini bulmasıyla bambaşka bir hal alıyor. Yeşil kafalı sarı takım elbiseli Maske'nin anti-kahraman tavırları, polis memurları Kellaway ve Doyle'un iç çamaşırlarıyla olan sonsuz musibeti derken ortaya şahane bir çizgi dizi çıkmıştı. 1995-97 yılları arasında toplam 3 sezon ve 54 bölüm süren The Mask'in üçüncü sezonu Ace Ventura gibi bir başka Jim Carrey karakterine daha da ev sahipliği yapsa da pek eski tadı vermemişti.

Özellikle Maske›nin acayip acayip karakterlere dönüşerek popüler kültüre çaktığı selamlar da diziyi efsane kılan detaylardandı. Eğer diziyi hiç izlemediyseniz yanılmıyorsam 2. sezondaki İyi, Kötü ve Balık bölümünü şiddetle tavsiye ederim. Söz konusu Maske olunca dur durak bilmiyorum, SOMEBODY STOP ME! ■ **RUİ**



MEGADETH

YOUTHANASIA

Gençliğime damga vuran albümleri düşünüyorum da, ilk sıralarda aklıma hep Youthanasia geliyor. 1 Kasım 1994. 15 yaşındayım, Lise 2'ye gidiyorum. O gün Megadeth'in yeni albümü çıkacak, okulu kırıp daha sabahın köründe İnegöl Çarşısı'nda metal albümleri aldığım dükkânın kapısına dikiliveriyorum. Youthanasia'nın orijinali henüz yok ama dükkandaki abi albüm çıkar çıkmaz kopya kasetini hazırlayacağına söz vermiş. Nitekim sözünde de durmuş, dükkân açılır açılmaz kavuşuyorum kasetime. Ne büyük heyecan!

Youthanasia'yı ilk kez okula doğru yürürken kulağımda kulaklık, walkmanle dinlemeye başlamıştım. Reckoning Day'in ritmiyle atıyordum adımlarımı, sonra Train of Consequences, Addicted to Chaos. Off, ne manyaktı! Gerisini dinlemek için okul çıkışını beklemem gerekmişti ama o günü nasıl geçirdiğimi inanın bilmiyorum.

Dün sabah oğlumu gezdirirken birlikte Youthanasia dinledik (her hafta farklı bir Megadeth dinliyoruz). Tüm albümü baştan sona ezbere bildiğimden Spotify çaldı, ben söyledim. Aradan neredeyse 30 yıl geçmiş olmasına rağmen de her dinleyişimde aynı keyfi, aynı heyecanı yaşatıyor. İnanılmaz bir albüm, hele şu kapağın ikonikliğine bakar mısınız? Megadeth'le tanışmak için de bence nefis bir başlangıç noktası. ■ **ESER**

Oyungezer

SAYI: 182 - 2022/132

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mert Köse, mert@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Rui Costa?, cesarmanuelruicosta@gmail.com
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT

OCAK'TA OYUNGEZER'DE

OGZ
www.oyungezer.com.tr